AMSTRAD

100 POUR CENT ACTUEL

CONCOURS PLATOON
GAGNEZ UN MAGNETOSCOPE !



DOSSIER BD :
LA MICRO CONNECTION

BAHUT :
LES MATHS A L'AISE

TELEMATIQUE EN CPC

CONCOURS ECRAN :
UN VOYAGE AU SALON DE LA BD !

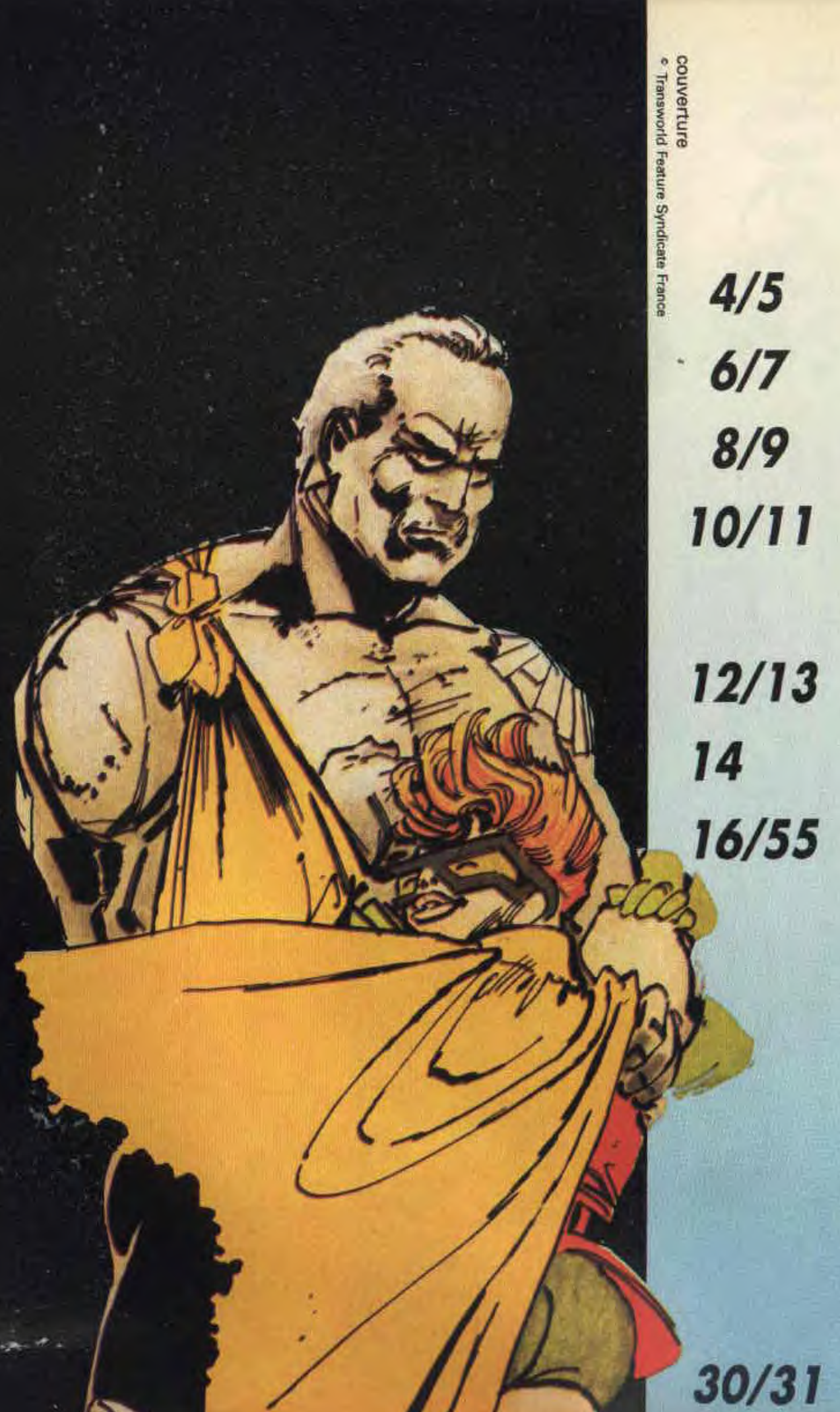
N°1 19 F
MENSUEL
FEVRIER 88

LOGICIELS : LES TOPS DU MOIS

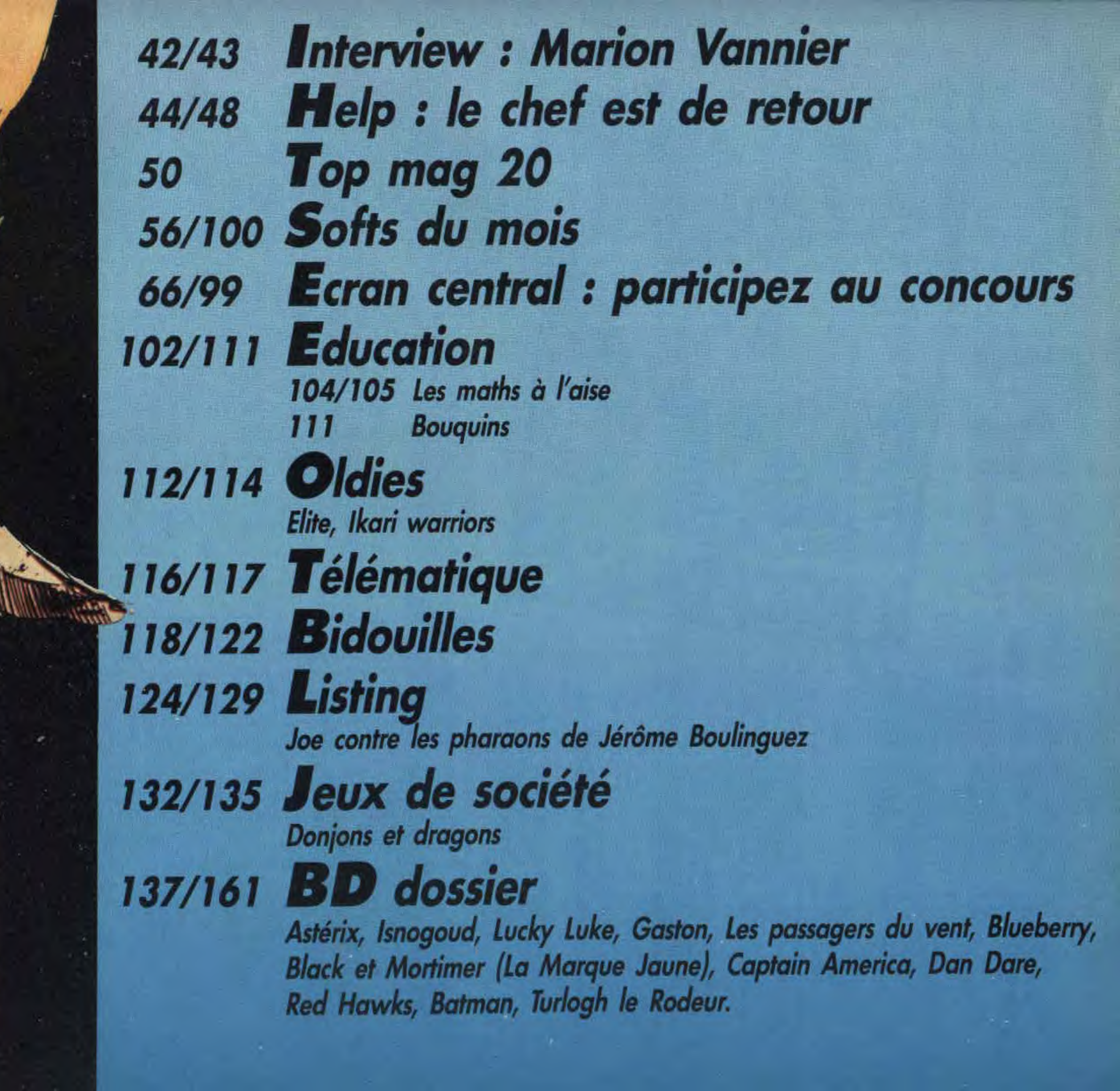


SALUT !...

SALUT !



couverture



AMSTRAD 100 POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**

53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05

Directeur de la publication : Alain KAHN - **Rédacteur en chef :** Philippe MARTIN - **Secrétaire de rédaction :** Valérie HERMAN - **Secrétaire de rédaction adjointe :** Roseline SALEMBIER - **Chef de publicité :** Chantal RENAULT Tél. : 49.85.05.43 - **Ont participé à ce numéro :** Robert BARBE, Léopold BRAUNSTEIN, Olivier FONTENAY, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Dennis JARRIL, Alain KROURY, Igor LEFEUVRE, John LONGSWORTH, Pierre NISSIXE **Concept visuel :** Didier LEVALLOIS - **Administration :** Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements :** Michèle PLANÇON - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition/Maquette :** Nathalie LEGAY - KASS Tél. 42.94.05.15 **Photos :** Dominique MARGOT-LEBEL et Sophie ROLAND **Photogravure :** CSM Tél. 42.94.04.40 **Impression :** I.E.I. Lisse.

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays). SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

CPC FOR EVER !

Amstrad abandonne les CPC. Non, n'ayez pas peur, je vous rassure tout de suite : Amstrad se voit dans l'obligation d'arrêter de faire des pubs avec le logo CPC, une boîte d'électronique portant le même nom ayant déposé ce sigle il y a trois ans. Concrètement, que va-t-il se passer ? se passer ? Rien. Ou presque : il est désormais interdit d'employer le terme CPC pour faire de la pub aux 6128 et 464, mais ceux-ci continuent de s'appeler CPC. C'est clair, non ? Le plus emmerdé, dans tout ça, ça va être un de nos confrères qui porte comme titre les trois lettres proscrites...



Photo écran CBM 64

REVUE DE PRESSE : LA GUERRE 100%

Ça bourge dans le petit monde la presse micro. D'abord, nous arrivons, et avec suffisamment d'idées en tête pour faire chavirer tout le monde. Ensuite, Amstrad Magazine change de nom et devient AM MAG. Ils avaient mis des années pour habituer leurs lecteurs à leur style inimitable (heureusement), à leur maquette au visuel si recherché (surtout pour les daltoniens), à la qualité de leur papier (absorbant)... Et ils changent. De nom. Personnellement, c'est pas ça que j'aurais modifié moi, mais bon, ça les regarde... Accessoirement, ils lancent aussi AM PRO (destiné aux possesseurs de PC Amstrad), visiblement destiné à concurrencer le leader de ce marché, Amstrad PC Mag, mais là, je suis sceptique, ça doit être une vanne. Enfin, la nouvelle la plus amusante, c'est que les éditions Soracom (CPC et Amstar) lancent un hebdo ! Il est vrai que le vide laissé par la disparition d'HHH-Hebdogiciel et Amstradhebdo, tombés au champ d'HHHHonneur il y a un an, n'est pas encore comblé dans le coeur du public, mais un hebdo édité par Soracom, ça laisse rêveur... Surtout avec un titre comme "7 Jours informatique" (Authentique ! Je vous jure ! ! C'est dur à croire, mais ils vont vraiment lancer un hebdo de ce nom-là ! ! !). A ranger entre ICI PARIS (ou le Parisien Libéré) de Papa et Femme d'Aujourd'hui (ou Les Veillées des Chaumières) de Maman. Un des meilleurs gags de ce début d'année. Au fait, à propros d'HHHHEBDO, je voulais signaler que si HHHHebdogiciel et Amstradhebdo, ont disparu depuis déjà un an, eux qui ont tant fait bouger la presse micro française, ne vous sentez plus orphelin : nous sommes de retour...

LORICIELS NUMBER SIX

Beaucoup parmi vous connaissent sûrement la collection "HIT" de Loriciels. Ces compilations, dont cinq numéros sont déjà parus, regroupent chacune trois anciens titres de Loriciels. HIT N°6 paraîtra mi-février et regroupera les titres suivants : FLASH, excellent jeu guerrier, LAST MISSION, , très bon jeu d'arcades, mignon à souhait, et, c'est là que je vous attendais, ATOMIC DRIVER. Eh oui, un inédit ! Un PAC MAN en forme de course de voitures pas génial, mais qui amusera les plus jeunes. Sinon, malgré une énorme pression de notre part, la direction de Loriciels affirme, je cite "ne rien préparer actuellement sur CPC". Je dois dire que ça nous a complètement convaincus. Si, si, je vous jure...

LES HITS N°6, de loriciels, 160 F cassette, 198 F disquette.

US GOLD - CAPCOM : UN MARIAGE HEUREUX ?

US GOLD vient de signer un accord exclusif avec CAPCOM, un des géants du jeu d'arcades. Par jeu d'arcades, j'entends les jeux de salles d'arcade, ces énormes consoles sur lesquelles on s'éclate comme des bêtes moyennant un stock conséquent de pièces de dix balles. 10 jeux CAPCOM seront prochainement adaptés, parmi lesquels 1943, la suite de 1942, un jeu d'arcades guerrier moyen, Street Fighter, un karaté absolument complètement fabuleusement génial, avec des adversaires de différentes nationalités (punks londoniens, Ninja chinois, vieux sages japonais, etc). Sont également prévus TIGER WAY, de castagne dans un château , et Black Tiger, de la castagne contre des monstres. Je ne connais pas ces deux derniers, mais des arcadivores de la rédaction m'en ont dit le plus grand bien. Pour les autres adaptations, wait and see...



LE RETOUR DE GREMLINS

Ça faisait un petit bout de temps qu'on avait plus entendu parler de Gremlins Graphics, les auteurs du génialissime TRAILBLAZER. Ils se consacraient en effet à l'adaptation de leurs hits sur d'autres machines. Mais ces temps de disette sont finis et coucou, les revoilou sur CPC. Et croyez-moi, les titres qu'ils nous annoncent devraient décoiffer un max. La preuve ? Les programmeurs d'Andromeda, boîte hongroise géniale, ont enfin dû recevoir des CPC à travers le rideau de fer, alors qu'ils ne développaient, jusqu'à présent, que sur C64. Si le KGB ne les mange pas, ça devrait nous donner ALTERNATIVE WORLD GAMES, parodie hilarante de World games, avec concours de course en sac, monter au mât de cocagne, etc. On attend ça fébrilement pour la fin du mois. Et GREMLIN dans tout ça ? Ils distribueront le jeu, of course. Et puis, alors que MASK II vient à peine d'arriver, (c'était pas la peine de tant se presser), ils vont sortir la suite, MASK III, sous le titre évocateur de XENON STRIKE BANCK (mi-mars). Deux jeux d'arcades sont également annoncés pour, je cite, "dans pas longtemps, mais bon, y faut voir", Blood Valley et North Star. Connaissant les retards habituels des éditeurs quand ils donnent une date ferme, j'ai du mal à faire un pronostic exact de sortie...

DU VENT DANS LES VOILES DES AVENTURIERS

MBC est une toute jeune société créée par des fanas de jeux d'aventure. Fort bien. Leurs deux premiers jeux nous ont parus très bons, compliqués et difficiles à souhait (cf nos previews). Eh bien, sachez que le premier joueur qui réussira à trouver la solution du Manoir du Comte Frozarda (aventure vampiresque) gagnera un voyage de deux semaines pour deux personnes en Transylvanie (Brrrr. Pourvu que le gagnant pense à emmener des gousses d'aïl et un crucifix). Pour Marmelade (aventure parodiant le célèbre Masquerade), le vainqueur pourra s'éclater quatre jours à New-York avec sa copine, son papa, son chien (chacun ses goûts), bref n'importe qui de son choix. Comme les énigmes sont compliquées vous avez encore toutes vos chances si vous courez acheter les logiciels aujourd'hui même. Et si vous gagnez, envoyez-nous des cartes postales...

US GOLD STRIKE BACK

Ma parole ! Ils ne dorment jamais, chez US GOLD ? Jamais, y se reposent, y partent en vacances ? Qu'est-ce qu'y z'ont à nous sortir des jeux tout le temps, comme ça. Remarquez que vue la qualité des softs, on en redemande. Pourvu que ça dure... On attend en effet, pour dans très bientôt, Impossible Mission II (développé par Epyx) et, sous le label GO, Side Arms, tiré d'un jeu d'arcades super, et Wizard Words, le match des sorciers, ou encore "Comment devenir un grand sorcier en dix leçons avec un joystick". Sortie prévue fin février ou début mars, ça dépend si y tombent de fatigue sur le bureau ou si y z'arrivent à bosser encore un peu...

LA MAIN AU PANIER

Il n'y avait aucun logiciel de Basket dispo sur CPC. Ne me dites pas le contraire : je parle de vrais jeux et pas de programmes basic édités par des gens qui auraient mieux fait de garder l'anonymat. Je ne cite pas de nom. Je reprends. BASKET MASTER, de Imagine, arrive très bientôt. Le mois prochain en fait. Et c'est génial. Un joueur par équipe, match à deux ou contre l'ordinateur, zoom et ralenti sur les paniers marqués, etc. A posséder d'urgence, dès que la version CPC sera disponible, ce qui n'est pas encore le cas.



ENCORE UN RETOUR !

Après GREMLIN, qui revient au CPC, voici HEWSON qui recommence à developper des jeux. Ça fait bien un an, ou presque qu'on n'avait plus entendu parler d'eux. Et puis, d'un seul coup; ils annoncent URIDIUM PLUS (super), et ZYNAPS, un jeu sophistiqué qui s'annonce plutôt bien. Y z'auraient pu se réveiller plus tôt.

SILICON CARNE

Sous ce jeu de mot hilarant (NDRC : Ah bon ?), se cache l'annonce d'un logiciel étonnant de ESAT SOFTWARE. SILIDRUM est un utilitaire musical qui transforme votre CPC en batterie électronique (d'où le nom). SILIDRUM fonctionne avec SILITONE qui transforme votre CPC en synthétiseur. L'ensemble des deux donne des musiques franchement stupéfiantes pour notre bon vieux CPC, à croire que la chaîne HIFI de papa est branchée dessus, ou presque. Disponible je sais pas quand et ESAT non plus, ce qui est plus grave.

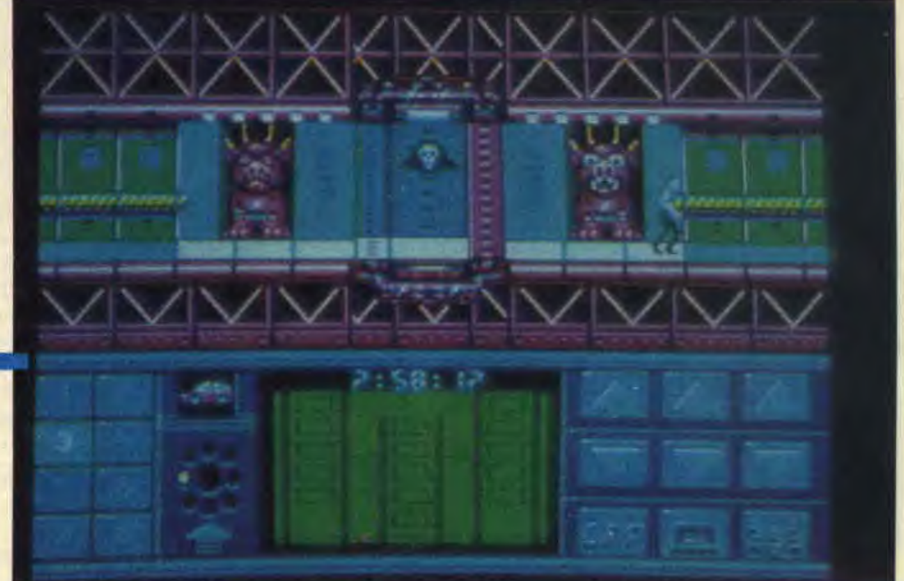


Photo écran CBM 64



Photo écran CBM 64

DIGITAL INTEGRATION PAS MORT.

Les auteurs du génial Fighter Pilot, le meilleur simulateur de vol sur CPC, (je sais : tout le monde ne va pas être d'accord), ne sont pas morts ! On en avait plus entendu parler depuis TT RACER (course de moto moyenne) il y a un an, mais voici qu'ils nous préparent une simulation de Bobsleigh et ATF, un simulateur de vol perfectionné. Y nous jouent le retour des morts-vivants, ou quoi ?



AVANT PREMIERE...

... Ou : on les a vus, ils ne vont pas tarder à arriver et ils seront testés en détail le mois prochain... (C'était un peu trop long, comme titre).



LES YEUX DE SOCIETE

Un des jeux de plateau les plus célèbres aux USA, avec Trivial Pursuit, est EYE, un jeu de réflexion et de stratégie qui se joue de 1 à 4 joueurs. La version CPC est arrivée ce matin sur mon bureau. Graphisme de très bonne qualité, règles de jeu du plateau entièrement respectées, animations sympa... Tout y est pour vous donner le virus de ce jeu. EYE est un jeu de combinaison de couleurs, sur les cases d'un plateau, avec prises de contrôle des cases des adversaires, blocages, etc. Un jeu riche, auquel on se laisse prendre très facilement.

EYE, de Prism Leisure, distribué par Mastertronic





LE SOFT DES VAMPIRES

Deuxième jeu de MBC (voir Marmelade), LE MANOIR DU COMTE FROZARDA est un jeu d'aventure de haut niveau, dont la résolution de l'énigme vous demandera sûrement des nuits et des nuits. Le scénario vous conduit en Transylvanie, en 1987, où les descendants du comte Dracula sont de retour. Moult jeunes filles vierges ayant disparu, les autorités locales ont fait appel à vous. Le tout avec des graphismes sympa mais peu sophistiqués, car volontairement négligés au profit de l'analyseur de syntaxe et de la richesse du jeu. Dépêchez-vous d'aller chasser les monstres pour récupérer votre fiancée, vous ne le regretterez pas. personnellement, je vous laisse, les vampires, ça me glace le sang... Brrr.

LE MANOIR DU COMTE FROZARDA, de MBC

PSG bat OM : 2 BITS à 1

GARY LINEKER SUPERSTAR FOOTBALL est un mélange de stratégie et de foot. Vous devez jouer deux rôles, avant-centre et coach. L'ordinateur peut d'ailleurs vous suppléer dans l'une ou l'autre de ces tâches (et même dans les deux : ça s'appelle une démo). Le coach définit la tactique de l'équipe : défense de zone, marquage individuel, tirs de loin, une-deux, etc. Celui-ci gère également les transferts, etc. Graphiquement très réussi, même si la représentation du terrain est trop écrasée. L'animation est moyenne. Un bon soft, mais qui séduira surtout les passionnés de foot.

GARY LINEKER SUPERSTAR FOOTBALL, de Gremlin



EN PLEIN DANS LA... MARMELADE

Ce logiciel est le premier de la jeune société française MBC. Les graphismes sont sympa et l'analyseur de syntaxe, en français, puissant. Le jeu est une parodie de MASQUERADE, le premier des jeux d'aventure (sur APPLE II), celui-là même qui a donné naissance au genre. L'humour de Masquerade est toujours présent dans cette "nouvelle" version. Un premier jeu de très bon niveau pour cette jeune société.

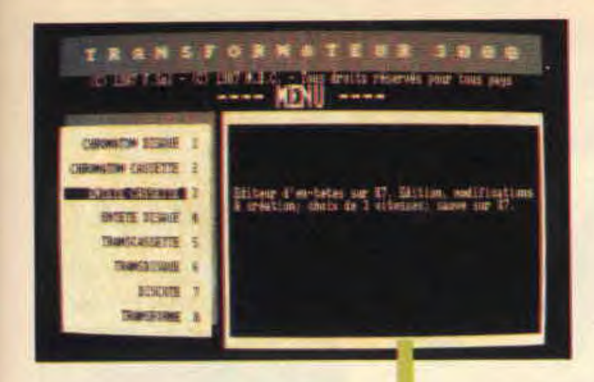
MARMELADE, de MBC. SARL MBC Institut de développement, rue de Louvroil. 59330 HAUTMONT. TEL : 27 68 00 00



MAX LA MENACE VERSION ESPAGNOLE

CLEVER et SMART sont deux agents secrets complètement nuls, à faire passer Max la Menace pour James Bond. A vous cette fois de les diriger dans ce jeu d'aventure-arcades délirant, aux graphismes de bonne facture et aux animations agréables. Le tout est très marrant et complètement loufoque, avec entre autre l'attaque de grand-mères dans la rue, la vente de la collection de timbres du savant fou local, etc. A voir, pour enfin rigoler un bon coup. Notons, pour l'anecdote, que les héros du jeu sont issus d'une B.D espagnole, les programmeurs allemands et que le jeu sera distribué en France par Infogrames.

CLEVER & SMART, de Magic Bytes, distribué par Infogrames



COPIES ANTI-CAFE ?

MBC propose depuis peu TRANSFORMATEUR 3000, un logiciel de transfert de cassette à disquette très efficace, sûrement le plus puissant du marché, qui "passe" environ 85 % des logicels du commerce. Un produit utile pour les possesseurs de lecteurs de disquettes, tant les temps de chargement de certains jeux sont importants sur cassette.

TRANSFORMATEUR 3000, de MBC



LA REVANCHE DU RETOUR DU FILS DU VAMPIRE No 2

Encore ! ! Encore de l'horreur, des morts, du sang dégoulinant sur l'écran... Ça tombe bien, je commençais à être en manque. Merci donc à Ubi de nous sortir ce jeu d'aventure particulièrement réussi, au scénario suffisamment alambiqué pour être prenant ; les graphismes sont très bons et l'analyseur de syntaxe de bonne facture. Bref, tout ça me semble prometteur. La suite au prochain numéro, si un vampire ne vient pas tous nous bouffer d'ici là.

LA CHOSE DE GROTEMBURG, de Ubi Soft



CRACHE TON VENIN !

Dans la lignée du déjà célèbre Kobyashi Naru, VENOM (le venin) est un jeu d'aventure de Mastertronic. Il fonctionne sur le même principe que son aîné (le nom est trop compliqué pour que je le réécrive), et se dirige à la fois par des commandes (verbe + sujet) et des icônes. Les graphismes ont également été améliorés. Dernier atout, et de taille, VENOM est un Mastertronic, donc vendu moins de 50 Francs. Pour tous les aventuriers, fauchés ou non...

VENOM, de Mastertronic



LE BON, LA BRUTE ET LE PROGRAMMEUR.

La mode est aux games... La preuve : Winter Games, California games, Alternative World games... Voici maintenant WESTERN GAMES, ou les jeux sportifs des cowboys. Au menu, le bras de fer, le "tir" à la canette, le craché de chique, la danse, la traie de vaches et la compétition du plus grand bouffeur. Ces titres, ô combien évocateurs, ont dû vous faire comprendre que le principal but du soft, loin d'être le sport, est la rigolade. C'est plutôt efficace, d'autant que les graphismes, style BD, sont superbes. Remarquons que la notice est dans un franski much perfecto, matiné de patois serbo-croate (ou de dialecte hindou. Je m'interroge encore). Exemples : manette de jeu devient "manivelle de jeu" et la cible "le réticule de tir"...

WESTERN GAMES, de Magic Bytes, distribué par Infogrames.





EN RANG PAR DEUX ! GAAAAARDE A VOUS !

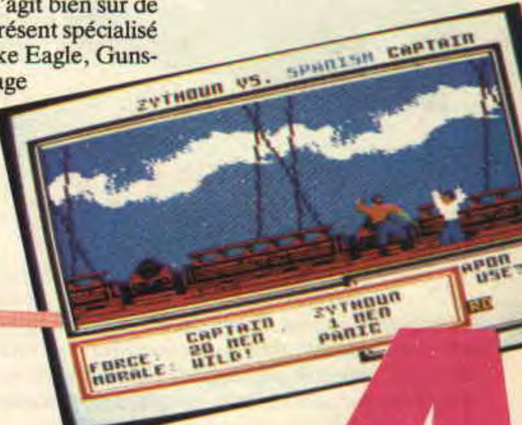
Pour tous les planqués, tous les réformés qui n'ont pas fait leur service militaire, (et rien qu'à la rédaction, j'en connais pas mal), voici un logiciel idéal. Un sergent instructeur particulièrement sadique (donc un VRAI sergent instructeur) dirige votre instruction, d'où le nom. Un jeu d'arcades particulièrement bien fait, avec parcours du combattant, tir à la cible, etc. Tellement bien fait qu'on en regretterait presque d'être antimilitariste, c'est tout dire !

COMBAT SCHOOL, de Ocean

A L'ABORDAGE

L'un des jeux les plus attendus de ces derniers mois fait enfin son apparition sur CPC. Il s'agit bien sûr de PIRATES, de Microprose, jusqu'à présent spécialisé dans les simulateurs de vol : F15 Strike Eagle, Gunship, etc. Cette... simulation de piratage (je parle des corsaires, pas des déplombeurs) est superbe et passionnante. J'ai pas la place de vous en dire plus, mais soyez bien certains que, le mois prochain, on vous dira TOUT sur PIRATES.

PIRATES, de Microprose.



LES DIX HEROS DE 1987



EPSILON

Année 2O86, Paris, Epsilon, héritier de l'empire PSI, se révolte contre son père et s'évade d'un éden doré pour tomber dans le métro parisien devenu une véritable cour des miracles futuriste. Les aventures d'Epsilon, moitié homme, moitié servox ont captivé les strange maniacs de la nouvelle génération grâce à un suspense foudroyant. Gloire à son créateur Jean MITTON.

(EPSILON paraît tous les mois dans le journal TITANS, ed. Lug).

SPOTY



SPOTY est un robot hyper-cool. Il visite des planètes hantées par des démons cruels et stupides, visite les fonds marins avec son cousin NOKOP, ou prend en space-jet-stop des monstres hermaphrodites. Une sorte de jeu sur micro qui aurait déjanté, créé par un dessinateur français de génie : MAX.

(SPOTY ET LALUNE ALPHANE", ed. Humanoïdes Associés).

SQUEAK THE MOUSE

Essayez d'imaginer un instant Walt Disney adaptant EVIL DEAD, ou les personnages de Tex Avery vautrés sur LINDA LOVELACE dans le film "GORGE PROFONDE". La B.D. de MATTIOLI est un véritable dessin-animé sur papier, gore, speed, séxe et bourrée d'onomatopées : BLAPT, FZIZZLE, KAK-RUMBLE ! SWISH et TABAROOM ! ! !

(SQUEAK THE MOUSE ET SUPERWEST ed. Albin Michel).



RAYMOND CALBUTH

CALBUTH vénère le dieu vache qui rit, adore la chicorée et fait un régime cassoulet-lentilles. Côté sexualité, sa position préférée reste "l'homme assis dans un fauteuil lit le journal, la femme à la cuisine fait la vaisselle". La révélation humour de l'année.

(FILS DU VENT, ed. Glenat).



LE BEYONDER

"Je viens d'un univers autre où j'étais tout. Je n'avais donc rien à connaître hormis moi-même. Mais un jour, un phénomène cosmique a ouvert une brèche dans l'espace interdimensionnel et j'ai aperçu la terre". A partir de là, le dieu Beyonder va rechercher sur terre des choses aussi banales que le désir, l'amour ou la mortalité. Une aventure de super-héros à haute teneur philosophique.

(LES GUERRES SECRETES, publiées jusqu'en 87 dans le journal SPIDEY, ed. Lug).

TORPEDO



Tueur professionnel, Torpedo est le genre chien qui mord, qui assassinerait sans sourciller son meilleur ami pour respecter un contrat. Une B.D. noire violente avec scénario béton, graphisme sublime, humour cruel et découpage cinématographique.

(SING SINGBLUES, ed. Albin Michel).



CORTO MALTESE

Les personnages de B.D. ont la peau dure. Sans lifting ni régime particulier, Corto Maltese a eu cent ans le 20 juillet 1987, éternellement jeune et romantique. Un hommage que nous nous devions de rendre à l'oeuvre de l'Italien Hugo PRATT.

(TANGO, ed. Casterman).



KEUBLA

L'Afrique, ses camions bondés, ses révolutionnaires, son désert, ses palmiers, mais aussi sa zone, ses magouilles, ganja et trafic d'armes. KEBRA, fatigué des éternelles galères de banlieue, se tape la traversée du Sahara et se retrouve à magouiller avec son alter-égo africain, KEUBLA, à la recherche d'une mine de rubis perdue dans la brousse. Un album succulent et un nouvel héros à découvrir.

(WALLAYE, KEUBLA et KEBRA en Afrique, ed. Humanoïdes associés).



PELISSE

Déjà le quatrième épisode de la grande saga d'héroïc-fantasy LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS de Loisel et Le Tendre, et la révélation du destin tragique de PELISSE, la Samantha Fox de la B.D. Les amateurs du genre y trouveront une fois de plus leur compte.

(L'OEUF DES TENEBRES, ed. Dargaud).

LUCIEN



"Je ne ferai pas toute ma vie des histoires de mobylettes", avouait MARGERIN dans Circus à propos de son dernier album LULU S'MAQUE. Un album effectivement plus tendre, plus sentimental, mais toujours drôle et perspicace. Lucien y revient de l'armée (la banane en moins) et va tomber amoureux de Suzie, une étudiante snob qui lui fait lire Valéry et l'emmène dans des expos d'art. Il est agréable de voir les héros vieillir et se retrouver confrontés aux mêmes problèmes quotidiens que les lecteurs.

(LULU S'MAQUE, ed. Humanoïdes associés).



MISEZ GAGNANT

* C'est peut-être pas le moment de risquer quelques tunes à la Bourse vu les claques cinglantes qu'ont pris la majorité des spéculateurs, auxquels on associera une pincée de banques et une mégafoultitude de petits porteurs. Ah, s'ils avaient attendu la sortie de "MAXI BOURSE", de chez SCHMIDT France, ils auraient sûrement fait plus gaffe ! Ce jeu ne vous permettra sans doute pas de devenir riche, mais assurément de développer votre méchanceté naturelle pour vous révéler encore plus impitoyable... qu'au Monopoly. Prix : 350 F.

TRANCHANT !

* 1989 approche et sera le bicentenaire de la révolution française. Ph. HERNANDEZ a pris un peu d'avance en sortant "GUILLOTINE", dont le mécanisme principal est la délation, un sport bien français ! En vente par correspondance. AVRIL & FLOREAL - 10 ter, rue Daguerre - 95240 CORMEILLES EN PARISIS. 249 F.

* Un jeu de rôle de science-fiction en "Livre de Poche" ? Ça existe ? Oui, depuis tout à l'heure, puisqu'on peut trouver "EMPIRE GALACTIQUE" de François NEDELEC, dans cette célèbre et peu chère collection. 4 volumes à votre disposition : le livre du rôle, le livre du maître et 2 scénarios, "L'astéroïde " de J-C. et S. RODRIGUEZ et "Le cas de l'ambassadeur trop bien protégé" de F. NEDELEC et P. COHEN-TANUGI. Prix du coffret : 145 F.



L'année 1987 a révélé une artiste complète : GUESCH PATTI avec "ETIENNE" chez Pathé. Récompensée aux Victoires de la musique, première au Top 5O, cette ancienne danseuse (petit rat de l'opéra) a réussi une synthèse parfaite entre tradition française et musique anglo-saxonne. Il faut dire qu'outre la danse, qu'elle pratique depuis l'âge de quatre ans et demi, elle a déjà participé à des expériences aussi diverses que "Les Misérables" d'HOSSEIN ou le groupe DA CAPO (qui n'eût aucun succès). Guesch PATTI rappelle PIAF, mais écoute du hard-rock. (ETIENNE sonne, d'ailleurs, très LED ZEPPELIN). Le deuxième atout de GUESCH est son clip, sensuel, d'une esthétique sans faille, un des rares clips que l'on peut admirer ad libitum. Le côté "sexe" y est omniprésent, mais jamais vulgaire. L'ensemble de l'Europe semble d'ores et déjà succomber au charme sensuel de la "môme" française. (clip récompensé,déjà plus de cent mille ventes en Allemagne, etc.). A suivre, donc....

Après une période d'aridité intense, la musique française semble de nouveau charmer les oreilles du reste du monde. A tout le moins l'Europe. Outre Guesch PATTI, de nombreux tubes français ont décroché le gros lot chez nos voisins européens : "LA OUATE" de Caroline LOEB en Italie, "LE TAXI" de VANESSA en Espagne ou le "VOYAGE" de DESIRELESS un peu partout. En Angleterre, j'ai vu plébisciter des choses aussi diverses que MAGMA (le groupe mythe de Christian VANDER, toujours en forme), les THUGS (un excellent groupe d'Angers), Jacques BREL (des inédits de l'homme de la Mancha viennent d'être exhumés et remixés par les bons soins de son ancien ingénieur du son), et aussi les RITA MITSUKO, LE groupe français qui a vraiment marqué l'année.

Les RITA MITSUKO ont d'ailleurs évité tous les pièges qui se dressaient sur leur route après leur méga-tube "MARCIA BAILA". Après leurs succès discographiques et scéniques de I987, ils continuent de faire l'actualité, notamment grâce à leur participation au dernier film de Jean-Luc GODARD "SOIGNE TA DROITE", où ils apparaissent dans leur propre studio, filmés en train d'enfanter leur hit "C'EST COMME CA" (Virgin). La chose devrait intéresser tous ceux qui se demandent souvent comment peut naître une chanson, qu'est-ce qu'il peut bien y avoir avant ces quelques minutes de plaisir magique et impalpable.

La fin de l'année a aussi vu arriver dans les bacs de disquaires la grosse cavalerie française. GAINSBOURG ("YOU'RE UNDER ARREST" chez Phonogram) est resté fidèle à lui-même, incluant des éléments rap dans son funk new-yorkais, DUTRONC ("CQFD" chez CBS), avec un humour détonnant, a comblé un vide pour tous ceux qui l'attendaient , et NOUGARO ("Nougayork" chez WEA) a surpris en prouvant que son style jazz et sa diction toulousaine pouvaient se marier à la perfection avec la dance-music new-yorkaise.

Pour ceux qui auraient omis d'écouter des disques tout au long de l'année, je rappellerai brièvement l'existence de quelques albums intéressants : LUDWIG VON 88 ont défrayé la chronique avec leur album punk et humoristique HOULALA II et LA MISSION (Bondage), dans lequel ils chantent *LOUISON BOBET* et parodient *SIGUE SIGUE* SPOUTNICK. Ames tristes et sensibles s'abstenir. LES AVIONS, fidèles à leur idiome, ont, eux, réussi un album "pur pop", bourré de références à leurs passions, les jouets, la pop psychédélique, les Beatles, Oui-oui and co. Ils ont même eu la gentillesse de nous offrir un très beau cadeau de noël, "TOMBE LA NEIGE", sous forme de clip et chanson, chose rarissime en France depuis Tino Rossi, et pourtant habituelle dans les pays anglo-saxons. Souhaitons déjà un noël riche en cadeaux musicaux. (LES AVIONS, "FANFARE" chez CBS).





Le Baron, un mélange de musiques, l'avenir du Rock français ?



PRINCE

L'année 1988 commence à peine et Prince, ap‹es une année chargée, continue de ramper sous les feux de l'actualité. Son nouveau film est déjà sorti aux Etats-Unis au mois de novembre de l'année dernière. Il s'agit du film des derniers concerts du nabot en Europe, et il faut espérer que "Sign'of the times" (le film porte le même nom que son dernier album) sortira en salle en France. Pour ce qui est de son prochain disque, qui s'appellerait "Black album" et est déjà enregistré, il se pourrait que sa sortie soit reportée étant donnée l'avalanche de produits princiers en ce début d'année.

Jean-Baptiste MONDINO

Impossible d'échapper au stakhanovisme forc… meilleur des clippeurs français Jean-Baptiste MONDINO. On aurait d'ailleurs tort de nous en plaindre, vu la qualité de ses réalisations. Depuis le clip de "CARGO", le tube d'Axel BAUER, MONDINO suit un parcours sans faute, et je suppose que rares sont les lecteurs d'Amstrad PC qui sont restés insensibles face à l'émotion et à l'énergie que dégagent ses dernières réalisations pour Chris ISAAK (esthétique), MADONNA (sexy), BOWIE (remake du film "ON ACHEVE BIEN LES CHEVAUX"), JILL JONES (chaud, latin) ou les RITA MITSUKO, dont le clip de "C'EST COMME CA" rafle les prix dans tous les festivals vidéo.

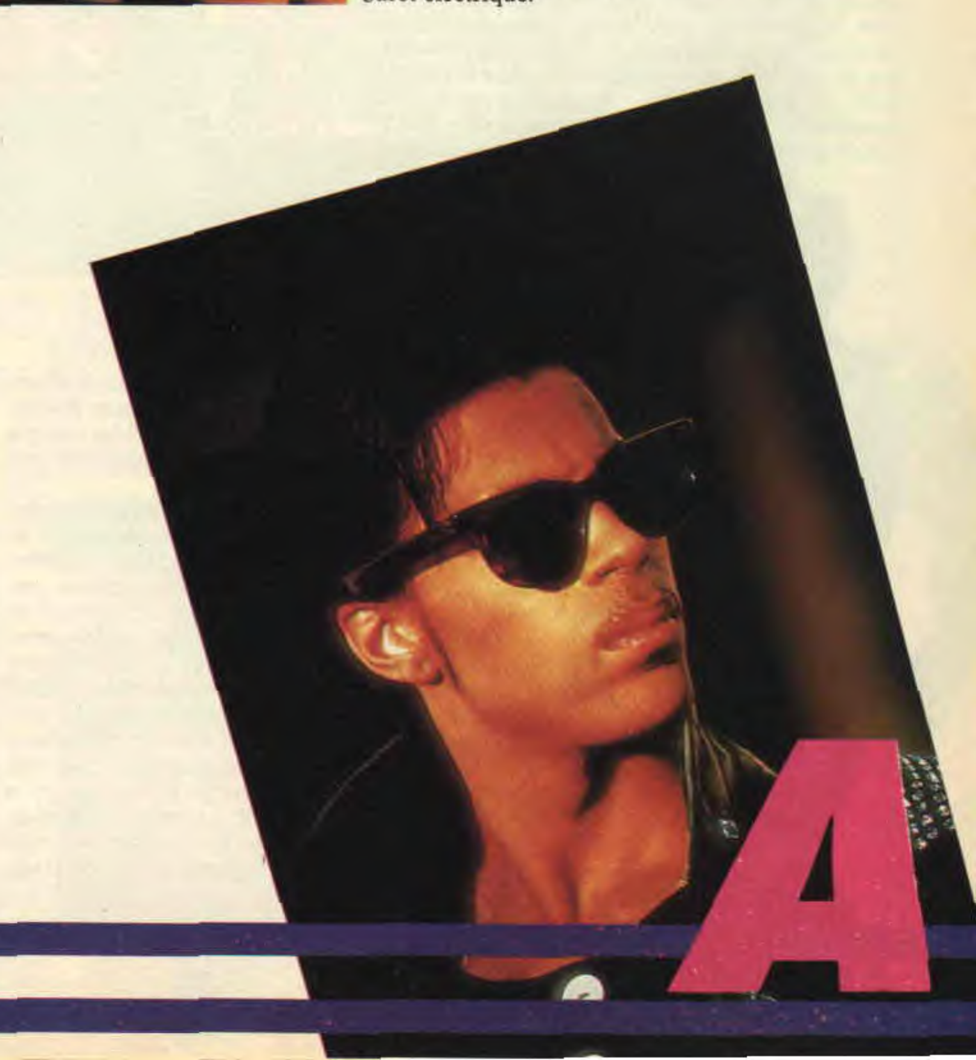


LE HIT DES CLIPS DE LA REDACTION

1-GUESCH PATTI : "ETIENNE" (Pathé).
1-RITA MITSUKO : "C'EST COMME CA" (Virgin)
3-GUNS N' ROSES : "WELCOME TO THE JUNGLE" (Geffen).
Ce groupe américain pourrait bien être la révélation du hard en I988. Le clip en tout cas crache des flammes, et révèle un chanteur ultra-sexy, digne descendant de Robert Plant entouré d'une paire de guitaristes killers. Pour couronner le tout, la chanson vaut son pesant de cacahuètes. Si vous avez un problème pour voir ce clip, branchez-vous sur Boulev'hard des clips le vendredi soir sur M6.
Tout le monde est là pour accompagner les premiers pas clippés du mannequin TESS : PIERRE et GILLES, les rois du kitsch, Arnold TURBOUST l'envahisseur, Stephane PLASSIER, le rennais de la mode et bien sur Philippe GAUTHIER à la réalisation. Le résultat est à la hauteur des personnages, psychédélique et fascinant.
5-M.A.R.S.S : "PUMP UP THE VOLUME" (Virgin)
Entraînement de cosmonautes et images spatiales pour un hip-hop envoûtant. On marche à tous les coups.
6-MYLENE FARMER : "SANS CONTREFAÇONS.." (Polydor)
Plus tendre que les précédents, avec une ZOUC comme toujours éblouissante, on espère chaque jour un peu plus un court-métrage du duo de choc FARMER-BOUTONNAT.
7-INXS : "I NEED YOU TONIGHT" (Phonogram)
8-INDOCHINE : "LES TSARS" (BMG)
Excellente idée qu'ont eue les Indos en confiant la réalisation de leur dernier clip au visionnaire CARO, dessinateur fou, qui avait déjà travaillé sur ZOOLOOK de JARRE et sur le film-culte LE BUNKER DE LA DERNIERE RAFALE avec JEUNET.
9-LES INNOCENTS : "JODIE" (Virgin)
O.K., c'est pas tout neuf, leur nouveau disque sort même ces jours-ci, mais c'est pas mal, non ? ! !
IO-ZODIAC MINDWARP : "PRIME MOVER" (Mercury)
Un clip qui se devait de figurer dans notre classement, car il risque d'exploser tous les malades de jeux sur micro. Riff qui tue, looks de hells angels galactiques, vaisseaux spatiaux, explosions.....Un tube invader.

ESPOIRS 88

Vous passez vos journées à jouer sur votre micro, et vous avez dépassé votre computer dose. Vous rêvez de musique simple, sans machine, bourrée de guitares et d'humanité. Jettez une oreille sur l'album "LOVE BIKES", de KID PHARAON AND THE LONELY ONES (Closer), un groupe qui, comme sont nom ne l'indique pas, vient de Bordeaux. Le Kid chante et joue un rock simple et somme toute classique, mais si attachant, de l'énergie plein les sillons. Profitez-en bien car le groupe se sépare en pleine montée de succès. THE CULT, les anglais, à ne pas confondre avec le BLUE OYSTER CULT, ont eux-aussi commis un album truffé de guitares. Eux affichent directement la couleur : hard, et les influences : ACDC, LED ZEP, MONTROSE... Un disque urgent, sans point mort, excellent de bout en bout et à découvrir absolument ("ELECTRIC"-Virgin). Ceux que les décibels laissent froids, auront toute l'année pour découvrir CATHY CLARET, une petite nouvelle qui joue la carte espagnole, et qui ne manque pas de chien, ("PORQUE PORQUE", 45 tours Virgin) ou LOS CARAYOS, des parisiens à voir absolument sur scène, qui jouent une sorte de folk punk matiné d'influences rock'n roll, country, folkloriques, bourrés d'énergie. (discographie Boucherie records).
Les micros ne vous suffisent pas, vous voulez retrouver vos amis électroniques dans vos oreilles. Essayez THE THE, un nom qui cache un homme, seul, ses machines, et ses chansons. une grande voix, et une musique électronique prenante et émotionnelle (discographie CBS). Ou guettez les prochaines apparitions du BARON, qui mélange les samplers hip-hop et les guitares saturées. LE BARON et sa comparse MAIKO ont sorti un premier 45 tours ("J'AIME MA TELE"-Virgin) et se préparent à sillonner les routes françaises avec un spectacle étonnant, sorte de cabaret électrique.



CINEMA...

Une première rubrique toute en muscles, en larmes de fer et de flammes, pour commencer une année que je vous souhaite bonne et patati et patata... Les muscles et les larmes sont pour LES MAITRES DE L'UNIVERS, le fer et les flammes pour ROBOCOP. Fi des intros, place au scénario. Let's go !



LES MAITRES DE L'UNIVERS

Sur la planète Eternia, Skeletor faisait régner la terreur.

Prisonnière de l'infâme, la sorcière blanche était en pleurs.

La clé cosmique, dans un vortex temporel, s'étant égarée, le combat entre le bien et le mal pouvait commencer.

Le film se résume à une course poursuite, entre Musclor et Skeletor, entrecoupée de bagarres à coups d'épée et de lazer. Rien de bien original. D'autant que le scénario est assez incohérent, surtout vers la fin où l'on ne comprend pas très bien comment Musclor et ses alliés arrivent à vaincre le méchant Skeletor dans son propre château. Mais bon, il fallait que la morale soit sauve et que le film se termine, même si pour ce faire, on prend le spectateur pour un simple d'esprit. Pas étonnant alors que la sauce ne monte pas, qu'on ait l'impression de s'être fait anarquer. Tout le reste est à l'avenant, la mise en scène est d'une platitude affligeante, et Dolf Lungren perd le peu de crédibilité qu'il avait acquise dans Rocky IV. Seuls, les décors et les costumes sauvent ce film de la catastrophe. L'idée de s'inspirer des jouets MATTEL et du dessin animé était pourtant bonne, sortir un jeu sur micro (voir la critique du soft un peu plus loin) en même temps était génial, mais à trop vouloir tirer sur la ficelle, elle finit par se rompre.

Pas d'accord ? ... Vos insultes sont les bienvenues. Ecrivez-nous.



Les jouets Mattel bien plus amusants que le film.



ROBOCOP

A Détroit, dans un futur proche, un flic plein d'avenir, se fait atomiser par un gang de tueurs psychopates qu'il tentait d'arrêter. Des restes de sa carcasse carbonisée, des spécialistes en cybernétique vont faire un androïde d'acier et de latex.

Pour ses créateurs, ROBOCOP n'est qu'une machine, un super-flic travaillant 24 heures sur 24, insensible aux balles et aux sentiments humains. Mais sous la carapace de métal, quelques cellules nerveuses perdurent encore et la mémoire reprend ses droits. Doué d'un corps invisible, l'ancien flic, devenu machine, va se lancer dans une vaste opération de nettoyage. Tel un Monsieur Propre de la justice, il lessive ses assassins et javélise à grands coups de lazer les petits malfrats. Mais ROBOCOP va aussi s'attaquer aux racines du mal, à tous ceux qui sous le couvert de la respectabilité se livrent à la corruption et aux meurtres sur commande. La créature va se retourner contre ses créateurs. Car ce sont eux, ceux qui détiennent les rênes du pouvoir, les politiciens, les spécialistes en tout genre qui pour assouvir leur volonté de pouvoir et leur insatiable appétit d'argent font régner un climat de terreur et de guerre civile.

Croisement subtil entre Frankestein et Terminator, ROBOCOP cache derrière son extrême violence et son manichéïsme frustre une critique acerbe et grinçante de l'Amérique reaganienne. Mis en scène par Paul Verhoeven (ce souvenir du fascinant "La chair et le sang"), ce film interprété par Peter Weller et Nancy Allen (Carrie, 1941, Pulsions etc...) a été sélectionné pour le festival du film fantastique d'Avoriaz et je vous parie que c'est lui qui va gagner.

Sortie prévue le 25 janvier



TEMOIGNAGE D'UN PASSIONNE



Pourquoi est-il bien stipulé sur la jaquette de l'ANGE DE CRISTAL qu'il s'agit d'une aventure de Crafton & Xunk ?

Parce qu'il s'agit de la suite d'un logiciel de renommée, de très grande renommée, de renommée européenne, mondiale, intergalactique ! ! Vous l'avez compris l'ANGE DE CRISTAL est la suite de CRAFTON & XUNK, et il se trouve que ce dernier est un soft tout simplement génial que j'ai, comme vous et d'autres milliers de joueurs, A-DO-RE !

CRAFTON & XUNK a fait un véritable carton sur CPC. Ce jeu s'est imposé comme un standard du style arcades-aventure ; un genre de logiciel où le joueur vit une aventure grâce à un personnage dont il peut entièrement contrôler les mouvements et les actions dans un univers en trois dimensions. Avec EDEN BLUES, autre jeu d'ERE INFORMATIQUE sorti quelques semaines auparavant, CRAFTON est apparu comme le signe d'une production de qualité chez les éditeurs français.

CRAFTON & XUNK est un jeu coloré reprenant le principe des logiciels de ULTIMATE, un éditeur anglais, qui, en 1985, avait rencontré un énorme succès avec ses ALIEN 8 et KNIGHT LORE.

Nous étions alors habitués à jouer dans la langue de Shakespeare et la plupart des hits étaient anglais. CRAFTON & XUNK renverse la vapeur : distribué Outre-Manche par PSS sous le nom de GET DEXTER, son succès y sera plus grand et plus long qu'en France. Les anglais découvrent avec GET DEXTER, qui restera de longs mois en tête des "charts", la qualité et l'originalité de la production française. J'ai l'air d'encenser ERE INFORMATIQUE, mais j'ai véritablement l'impression que CRAFTON & XUNK constitue un tournant décisif dans la production ludique sur micro-ordinateur en France.

Tout cela pour dire qu'il va être dur de faire mieux que CRAFTON. Après un tel logiciel, il ne faut pas se "planter", il est toujours décevant de rencontrer un air de déjà vu, un manque de nouveauté et d'originalité dans une série à épisodes (sauf quand le personnage principal s'appelle Emmanuelle). Eh bien, Rémi Herbulot et Michel Rho n'ont pas fini de nous étonner ! Les géniaux concepteurs de CRAFTON & XUNK ont réussi à créer un second épisode encore

plus captivant et passionnant que le premier. L'ANGE DE CRISTAL s'annonce comme un très grand hit, la nouvelle aventure de CRAFTON et son podocéphale est un véritable plaisir ludique.
Ok, ceci dit, voyons maintenant de plus près l'ANGE DE CRISTAL ; et comme je ne vais pas cesser de comparer les deux logiciels, je parlerai de CRAFTON pour CRAFTON & XUNK, le premier épisode paru en 1986, et de l'ANGE pour l'ANGE DE CRISTAL, le deuxième et dernier épisode jusqu'à présent.
"Comment ça ? Il ne va pas délirer ? Il ne va pas dire plein de bêtises dans son test comme le fait Olivier Zythoun ?"
Réponse : Ben, à vrai dire j'hésite un peu. Vous voyez un jeu comme l'ANGE, la suite de CRAFTON est un jeu-culte tout comme ELITE, par exemple, dans un autre registre.
J'pourrais dire :
Salut, c'est Crafton,
et moi c'est Xunk,
je suis chargé de mission
et moi chasseur de punk...
Les deux personnages de la saga : Crafton le héros et Xunk le podocéphale, un cerveau juché sur un pied sauteur. Initialement, Crafton pouvait siffler et rappeler Xunk, dans l'ANGE, il peut aussi demander au podocéphale de lui apporter un objet se trouvant à sa portée.
Dans CRAFTON, les deux héros devaient reconstituer un code secret, détenu par huit savants, pour rendre son indépendance à XUL-3, planète d'un lointain système solaire.
Dans l'ANGE, ils devront percer les secrets de KEF, une autre planète habitée par les Stiffiens et les Swapis.
Nouveauté non-négligeable, une forme de dialogue est désormais possible avec les Swapis. Ces autochtones, peu hostiles mais méfiants, sont fanas de troc. A leur contact, s'affichera dans une bulle l'objet proposé en échange de celui que vous portez.
C'est en gagnant leur confiance que vous aurez une chance d'accéder à Antinès, forteresse mystérieuse dont vous percerez bien le secret.
Mais je vous en ai déjà trop dit. Sachez que le scénario est original (pour une fois), l'histoire bien amenée et une rapide lecture de la notice vous enseignera le but de votre mission.
Passons aux détails amusants, qui font tout le charme et l'originalité de l'ANGE comme d'autres faisaient déjà celui de CRAFTON (les chaises qui tournent, le ventilateur décapiteur, les infirmières un peu collantes, etc).
Si vous désirez être bien accueilli dans une maison Swapi, n'oubliez pas de mettre les patins. Très réussi, vous pouvez déterrer les carottes d'un jardin potager. Si les cabines de régénération de CRAFTON ont disparu, les prises d'électricité, dans l'ANGE, vous requinqueront.
On peut maintenant jeter un objet et même se servir d'un pistolet-laser. Enfin, quelques recommandations pour éviter les bleus et les hematomes : faites attention quand vous montez sur les bancs de l'abbaye. Ne secouez pas trop fort les arbres exotiques. Ne vous approchez pas trop du bord de l'esplanade, vous risquez une chute mortelle.
Mais je parle, je parle, je n'arriverai plus à m'arrêter. En fait, je voudrais vous laisser le plaisir de découvrir ce jeu fabuleux, les surprises sont aussi nombreuses que les innovations. Les auteurs ont créé ce logiciel en y mettant beaucoup de notes d'humour et c'est très agréable.
Vous pouvez acheter l'ANGE DE CRISTAL les yeux fermés, c'est Robby qui vous le dit et je vous jure que je n'ai pas d'actions chez ERE INFORMATIQUE. Sans conteste, un futur hit, un jeu èd'anthologie !
Androïde Robby au rapport.



Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	17,5/20

90 %

L'ANGE DE CRISTAL édité par ERE INFORMATIQUE.
K7 : 150 F TTC, disk : 220 F TTC.

S

HAN, MON CHER HAN

Brusquement, mon écran me projette au royaume de Norvège à la fin du 17ème siècle. J'y vois mes ancêtres, partis, quelques siècles plus tôt, conquérir la Normandie. Il reste dans ce paysage de nombreux vestiges de leur gloire d'antan. Leur regard froid vous fait sentir que la liberté n'a pas de prix, et qu'il serait mal venu d'y faire obstruction. On devine, à travers leur carrure, les brutes barbares, qui déferlèrent sur l'Europe. De ces brutes, il n'en reste qu'une, Han d'Islande.







C'est donc par une belle matinée, que je me retrouve dans la petite ville de Drontheim, semblable aux autres villes par sa cathédrale, son port, et son palais du gouverneur. J'apprends aussi l'existence de la forteresse. Et quelle forteresse, entourée de hautes tours, gardée par une compagnie d'arquebusiers et ne renfermant que deux prisonniers.

Il faut absolument que je rencontre ces deux monstres, si bien gardés. Comment pourrais-je me rendre à la forteresse ? D'une touche de curseur je vais au port, où un pêcheur me propose d'embarquer. La promenade en mer est de courte durée. Je me trouve maintenant face à un imposant portail, là un garde me demande mon laissez-passer.

Première difficulté à résoudre. De retour dans la ville, je cherche, en me baladant, comment obtenir ce maudit papier. Le palais du gouverneur, voilà la solution. D'une pression du doigt sur le pavé numérique, me voici dans le bureau du gouverneur. Que dire à ce personnage si important ? Tiens, il me connaît. Cela va diablement faciliter les choses. Muni du parchemin, je retourne à la forteresse, où un vieil homme me demande de récupérer une cassette dans laquelle se trouve des documents qui peuvent le sauver. Je reprends ma visite de la ville. A l'est, toujours à l'est. La cathédrale, puis le spladgest (la morgue, quoi). J'entre, il fait sombre mais je distingue un personnage bien étrange. Il se présente et me raconte l'histoire du cadavre qui gît à ses côtés.

"Seigneur, cet homme a été assassiné par Han d'Islande, je pourrais vous conduire auprès de ce dernier. Malheureusement, je manque d'argent". Toujours d'un doigt, je lui jette une petite bourse bien remplie. Alors,il m'entraîne hors de la ville, sur la route de Skongen. Après plusieurs touches de curseur(heu, quelques heures de marche), un orage éclate. Malgré la peur de mon guide, je décide d'entrer dans une tour, qui semble habitée. A notre suite, deux personnages s'y introduisent. Quelques temps plus tard, l'hôte de ces lieux apparaît, tandis que mon guide affolé, me glisse à l'oreille : "c'est le bourreau".





Une altercation se produit entre le bourreau et un prêtre. Nous en profitons pour filer à la suédoise, comme on dit chez nous. Acceptant de dormir à la belle étoile, je reprends la route. Nous dirigeant, tout en admirant les formidables scrollings, nous arrivons près d'une ruine. Mon guide est de plus en plus effrayé. Je grimpe les escaliers de la tour espérant voir les lumières de la forteresse, où j'ai laissé ma bien-aimée et son père. Tout à coup, un râle suivi d'un rire inhumain me tire de mes rêveries. Redescendant, toujours et encore d'un doigt, les marches de l'escalier, je m'aperçois de la disparition de mon guide. Il va falloir continuer seul, au milieu de ce paysage sauvage et hostile, ma quête de la cassette et de son voleur. Que de rencontres et de combats en perspective...

Résumer un roman de presque cinq cents pages, sur une disquette trois pouces, n'est pas chose facile. Surtout si on y inclut, comme Loriciels des graphismes fort réussis, des scrollings fluides, criants de vérité. Mission accomplie. Ce qui est, par contre, très gênant, c'est que le héros du livre s'en tire beaucoup mieux que celui du soft (destinée oblige).

Transposer un texte en images, peut déranger le lecteur, qui a déjà visualisé les paysages ou les personnages décrits par l'auteur. On se retrouve dans la situation du spectateur regardant un film, dont il aurait déjà lu le scénario. Mais la beauté et l'animation font complètement oublier cela, d'autant que l'intérêt est ici renforcé par la possibilité de modifier le déroulement de l'histoire. De plus, jouer le rôle du héros peut inciter à la lecture du livre.

Vous dirigez votre personnage grâce à un français qui, s'il est moins riche que celui du père Totor, n'en est pas moins varié.

Cette forme classique, que beaucoup de joueurs aiment, est rendue encore plus accessible, par la redéfinition du pavé numérique, mélangeant la richesse du texte à la rapidité d'exécution. Ce jeu reste avant tout un jeu d'aventure, avec ou sans Victor Hugo, réunissant pour notre bonheur, des graphismes de qualité et un scénario très fouillé. Il est fourni avec une cassette audio de Han d'Islande en feuilleton, tel qu'il a été diffusé sur France Culture. Les plus fans de l'histoire peuvent toujours se reporter au livre réédité dans la collection Folio.

Lipfy.



HAN D'ISLANDE** édité par **LORICIELS**. **Disk : 239 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice : non-founie (pré-série)	
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	4/4
Total :	16/20

80 %

PAR ICI LA SORTIE ! !



Mais quelle galère !!!
Où suis-je ? Que faut-il faire ? Comment le faire ? Autant de questions que se pose le héros d'EXIT, autant de questions que se pose le joueur devant l'écran de son CPC après avoir chargé ce jeu d'aventure.
Volontairement, les auteurs n'ont laissé que très peu d'explications au joueur, c'est à lui de comprendre, à lui de se débrouiller tout comme une bonne soeur, larguée en pleine forêt amazonienne à la veille de Noël, serait obligée de le faire.
La première image d'EXIT, une capsule spatiale, vous laisse imaginer les choses les plus farfelues quant à votre provenance... Huitième passager d'un lourd vaisseau de l'espace décimé par un monstre aux multiples prothèses dentaires ? Ultime rescapé d'une guerre thermo-nucléaire globale ? Voyageur égaré sur la spatio-route MARS-URANUS ?
Le jeu ne le dit pas, toujours est-il que vous êtes dans un endroit que vous ne connaissez absolument pas, que votre capsule a l'air d'en avoir pris un coup du côté des générateurs de plutonium enrichi, et que vous êtes là, tout seul, ahuri.
Ahuri, oui, car EXIT ne se donne pas au premier venu. Et c'est assez excitant, d'autant plus que le grand soin apporté à la conception de ce jeu pousse le joueur à aller plus loin, beaucoup plus loin.

Quand on connaît les excellents jeux d'aventure de UBI SOFT, on n'est pas trop surpris par la qualité de sa dernière production. Le genre de la maison c'est d'offrir des graphismes les plus soignés possible : ceux d'EXIT sont tout simplement superbes !
Les jeux d'aventure classiques nous avaient habitués aux analyseurs syntaxiques qui permettent au joueur de dialoguer avec l'ordinateur en lui donnant des ordres. Les jeux d'UBI SOFT ont apporté le "dialogue icônique", où l'utilisateur choisit sur une bande d'icônes, représentant diverses actions, celle qu'il veut effectuer. Cela a l'avantage de réduire au maximum le nombre de touches (du clavier) à utiliser et même, de pouvoir jouer au joystick. EXIT reprend ce principe d'extrême simplicité. Ainsi le joueur ne se retrouve pas coincé par un analyseur syntaxique vicieux. Le concept né avec ZOMBI permet au joueur de ce concentrer entièrement sur l'aventure.
La fenêtre principale est celle des lieux. La fenêtre rouge à gauche représente le contenu de votre sac-à-dos. En dessous, l'icône disquette vous servira pour vos sauvegardes. Une autre représente une bouche grâce à laquelle vous pourrez alimenter votre héros. Enfin, la dernière icône symbolise deux empreintes de pas permettant de basculer le mode déplacement. La validation des choix se fait avec la touche COPY. Une très grande simplicité d'utilisation pour un plus





grand confort de jeu. En bas à droite se trouve l'indicateur de votre forme physique. Une dernière fenêtre, vide, ne révèlera que plus tard son utilité. Ce n'est pas une flèche que vous déplacez à l'écran, mais une petite main. Cette même main avec laquelle vous pourrez saisir des objets pour les placer sur la fenêtre sac-à-dos. Cette même main qui pianote, quand, impatiente, elle attend que le joueur sorte d'un intense moment de réflexion ; génial ! !

Puisque vous ne connaissez rien d'EXIT, la première des envies est de le découvrir en se baladant dans son monde étrange et magnifique.

N'ayez aucune crainte, ce n'est pas ici le genre de jeu dans lequel on meurt à tous les coins de pages-écrans. Inutile de faire des sauvegardes à chaque nouvelle image qui s'affiche sur votre écran. Je me demande même s'il est possible de mourir dans ce jeu ? ! En tout cas, j'ai passé des heures et des heures à jouer avec plaisir sans avoir à pester contre le vice des auteurs. Le mystère et le suspens sont diaboliquement bien dosés.

On est pratiquement obligé de progresser dans ce jeu. Et pourtant, les débuts paraissent ardus. Lorsque l'on fait le tour des lieux (suivez le guide), on s'aperçoit de deux choses : la planète que nous visitons est vraiment étrange et complètement déserte de toute vie... humanoïde du moins. Ensuite, le mode de déplacement est bizarre, il est assez difficile de faire un plan... mais ce n'est pas ce qui surprend le plus. Non, car la grosse et agréable surprise vient "des arcades". Dans six lieux, vous trouverez une colonne surmontée d'un objet en or ; c'est la porte d'accès à un jeu d'arcades. Un jeu qui pourrait presque être commercialisé individuellement tellement il est original et bien réalisé. Cette phase d'arcades va permettre au héros d'avancer à pas de géant dans la compréhension de EXIT. Ce jeu de tir à scrolling multi-directionnel permet en effet d'acquérir des éléments indispensables pour la poursuite de l'aventure. Il faudra toutefois en comprendre le fonctionnement. Je ne vous livre pas son secret ici car je vous fais confiance pour en trouver rapidement la clé.

En sortant vainqueur d'une phase d'arcades, la fenêtre bleue qui était vide jusqu'alors, est maintenant occupée par un objet dont il faudra aussi comprendre la fonctionnalité.

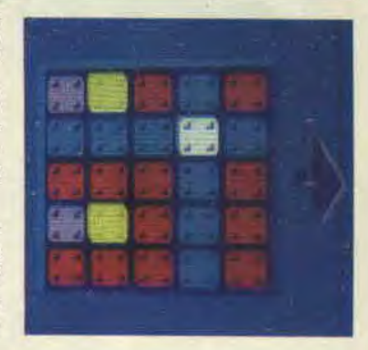
Cette partie arcades est une excellente idée, très bien exploitée ici. N'oubliez pas le guide, SVP...

Je voudrais vous dévoiler le moins de choses possibles pour que vous ayez le plaisir de progresser vous-mêmes Toutefois, je vous recommande de vous attaquer d'emblée aux six séances d'arcades ; celles-ci résolues, vous comprendrez beaucoup plus de choses.

Soyez patient, prenez le temps d'admirer les superbes images dont certaines sont agrémentées d'animations



fort sympathiques. Tenez, faites CAT (pour obtenir le catalogue de la disquette) sur la face A, même là ils ont fait fort.



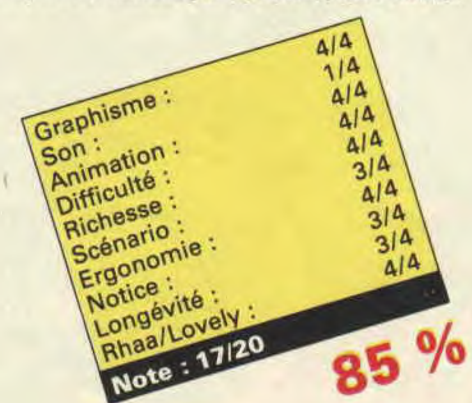
Je le répète, je le dis bien haut et FORT : EXIT est un jeu d'aventure complètement génial. Ses deux auteurs, BRICE RIVE et LAURENT BOUCHER signent là une réalisation exceptionnelle augurant de futurs titres encore meilleurs.

Espérons que ce logiciel connaîtra la carrière européenne et mondiale qu'il mérite. Il y a peu de choses à traduire dans ce jeu essentiellement graphique, pour que nos voisins d'Outre-Manche-Rhin-Atlantique (rayez les mentions inutiles) puissent s'éclater sur leur CPC ou toutes autres bécanes (ST ou CBM) sur lesquelles j'exige que ce jeu soit adapté ! ! !

Tout comme j'exige que vous lâchiez cette revue pour courir acheter EXIT, un hit incontesté et qui devrait le rester longtemps.

R.O.B.B.Y

EXIT, édité et distribué par UBI SOFT, 195 F en disc.

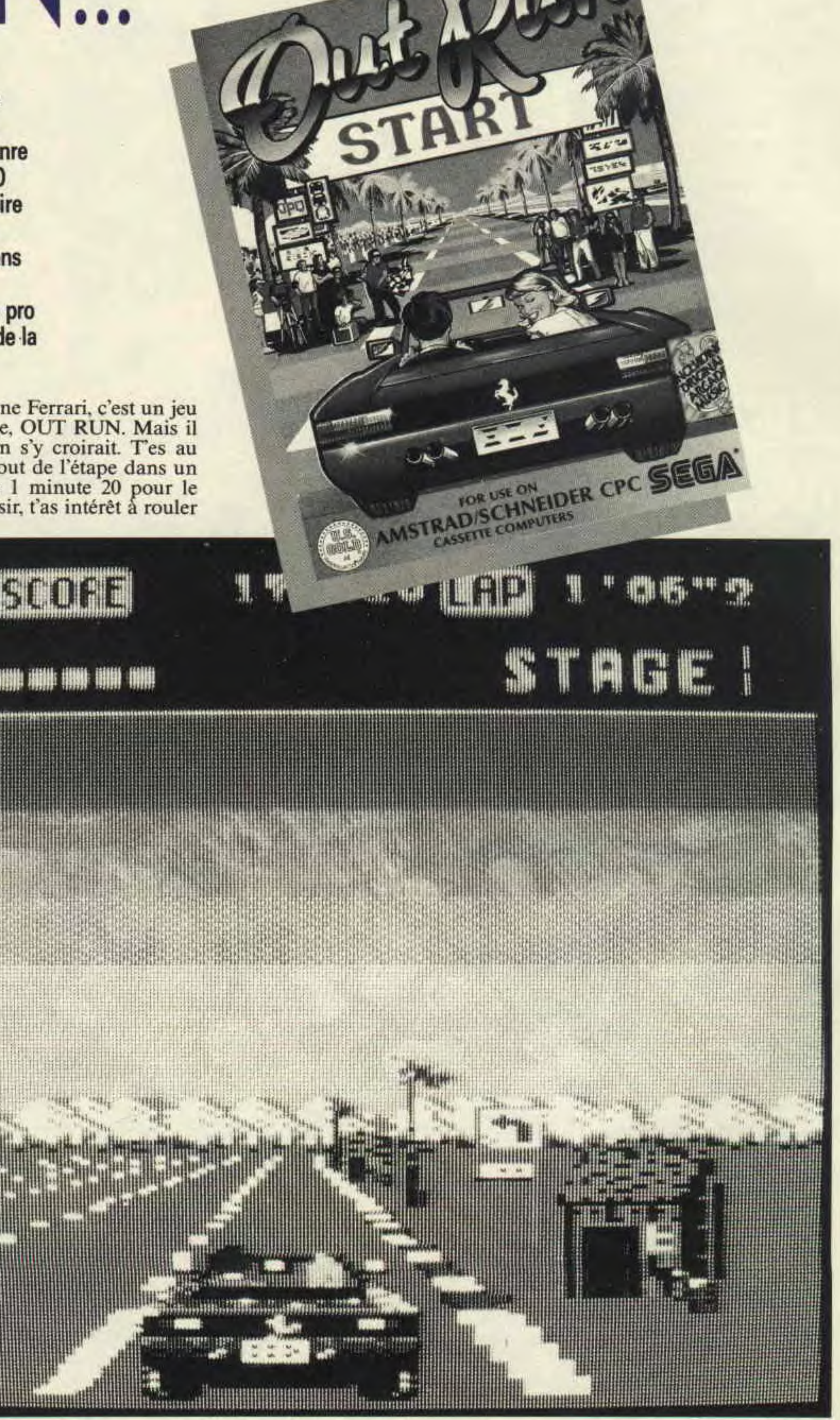


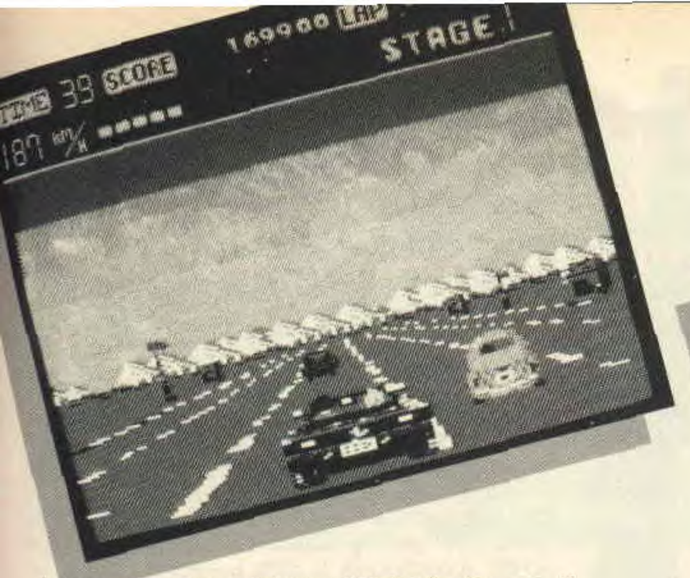


ON THE ROAD AGAIN...

Yeap man. I'm on the road again. Et pas dans n'importe quelle caisse, s'il vous plaît. Une Ferrari Testarossa, le genre de chignole qui monte à 300 km/h sans problème. Faut dire que c'est pas vraiment mon genre non plus de freiner dans un virage. Pour qui tu me prends, p'tit gars ? J'suis un pro moi, pas un père tranquille de la deuche !

Ok, Ok, c'est pas vraiment une Ferrari, c'est un jeu d'arcades dont je vous cause, OUT RUN. Mais il est tellement bien fait qu'on s'y croirait. T'es au départ. Tu dois arriver au bout de l'étape dans un temps limité : par exemple 1 minute 20 pour le premier parcours. Pour réussir, t'as intérêt à rouler





à fond, moyenne minimum 220 km/h. Pour ça, il faut assurer un max, que même Prost il aurait l'air d'un rigolo. Et attention, au bout d'un moment, y' a plein de voitures et de camions à éviter, et c'est pas vraiment facile. Et gare aux arbres qui bordent la route, aux maisons. Enfin bref, bloque le champignon à fond et garde les yeux grands ouverts pour éviter tous les obstacles. Et si jamais tu arrives à te traîner à la fin de l'étape, respire pas trop vite, il en reste encore 14.

Si ça te branche, les jeux d'arcades OUT RUN sont présents dans toutes les salles dignes de ce nom et dans la plupart des troquets pas trop miteux. Même à Amstrad Expo cette année, y avait OUT RUN, alors hein. Si tu cherches, tu trouves. Si tu vois pas la bécane mais quinze mecs agglutinés quelque part, t'as trouvé aussi, c'est bien OUT RUN. Et OUT RUN en arcades, c'est exactement comme dans la réalité : ça va tellement vite que j'ai toujours le réflexe de me recoiffer quand j'accélère. La musique est carrément sublime, la vitesse fabuleuse et les graphismes somptueux. C'est d'ailleurs la machine d'arcades la plus vendue au monde et celle qui rapporte le plus d'argent aux propriétaires qui en installe une. C'est simplement génial; t'es déjà accro mais t'es fauché ? T'as un CPC chez toi ? Un 6128 ? Parfait, sauf que US GOLD vient d'adapter le jeu uniquement en cassette (la disquette doit suivre). OK, on y va ?

Ah ouais je sais, les cassettes, c'est long à charger. D'autant plus que chaque fois que tu atteins une nouvelle étape, il faut la trouver sur la bande et la charger. Et des étapes, y'en a 15, alors on n'est pas sorti de l'auberge. Mais le pire c'est qu'US GOLD, pour protéger son soft, a volontairement altérer la qualité de l'enregistrement. Résultat, les pirates ont du mal à copier. Inconvénient annexe : les joueurs qui sortent plus de 100 francs pour l'original ont du mal à jouer. Ca nous a demandé une journée et demi, deux magnétophones différents, 43 tentatives et trois crises de nerfs pour réussir (Authentique. Ca c'est du vécu, coco). Et encore n'avons-nous réussi qu'en chargeant une partie du programme avec un magnéto et les pistes avec une autre. Bref. Si vous voulez un avis désintéressé, attendez que la disquette sorte pour l'acheter. Et puis lisez aussi ce qui suit, ça vous fera peut-être faire des économies...

Une fois le jeu chargé (Voir plus haut. J'insiste peut-être beaucoup, mais ça défoule : encore trois heures ce matin pour réussir à jouer), nous avons sur l'écran une superbe Ferrari Testarossa. Un monstre qui va à toute vitesse. Tiens, je vais te montrer... Heu, qui devrait rouler à toute vitesse. Visiblement, les programmeurs d'US GOLD devaient être fatigués quand ils ont pondu ça : l'animation est archi-lente. Saccadée en plus. Et alors que le compteur frise les deux cents kilomètres heure, on avance d'un centimètre à la seconde... La piste est de la même couleur que les côtés, juste une bande blanche pour les séparer. Les arbres sur le bord avancent par saccades et, ô bug, ils emmènent avec eux une partie du ciel. Si les couleurs sont harmonieusement choisies, les décors sont quelconques, les maisons ressemblent plus à des taches de peinture. Bref. N'insistons pas, la coupe est pleine. L'intérêt de la course contre la montre reste bien sûr présent, mais il s'émousse bien vite, vu la lenteur asthmatique du jeu. On est sensé rouler à fond et on est en face d'un grand-père qui rentre du marché sur son tracteur...La voiture répond relativement bien aux commandes du joystick, c'est quand même ça de gagné.

Quoique par moment, elle a une fâcheuse tendance à s'oublier un peu. Un bon point quand même, les musiques (super) du jeu d'arcades, sont fournies avec le jeu sur une cassette audio.

Ah, j'oubliais de parler des bruitages. J'en connais certains qui auraient d'ailleurs sûrement préféré que je n'en parle pas. Y'en a pas. Que dalle. Pas un Vroum-vroum. Même pas un Vroooooooom. Juste un Bip-Bip quand vous dérapez. Et je rigole pas, ça fait "BIP-BIP-BIP". C'est tout. A croire que les ingénieurs de chez Ferrari ont inventé un moteur silencieux dans le plus grand secret ou que les gens d'US GOLD sont tous sourds (c'est pas une excuse: et Beethoven, alors, y faisait comment ?). Bref, je sens que je m'énerve de nouveau, il vaut mieux que je conclus.

OUT RUN sur CPC, c'est tout sauf une bonne adaptation du jeu d'arcades. Premier point. C'est tout sauf une bonne course de voiture. Deuxième point. C'est tout sauf un bon logiciel. Point final. Enfin, j'vais encore vous préciser une ou deux choses. D'abord, si je suis aussi intransigeant, c'est parce que cette adaptation est annoncée et attendue depuis très longtemps, à grand renfort de pubs. Ensuite, il existe déjà de bonnes adaptations à partir d'un jeu d'arcades vers un CPC. Pour n'en citer qu'un, ARKANOID. Donc, il était à coup sûr possible de faire un excellent OUT RUN sur CPC. Enfin, dans le magazine, vous allez trouver la critique de CRAZY CAR de Titus. L'intérêt de OUT RUN (version arcades, j'entends), lui manque, mais techniquement, le jeu est mille fois mieux programmé que OUT RUN CPC. Mille fois plus rapide surtout. En fait, le jeu idéal eut été CRAZY RUN (ou OUT CAR), qui aurait repris la programmation parfaite de CRAZY CAR et le scénario étapes, course contre la montre) de OUT RUN. OUT RUN en tout cas, c'est la très grosse déception du mois, mais l'importance et l'attente qu'il avait engendrées méritaient que nous en parlions en détail, non ?

Olivier Zythoun, qui vient de se faire un paquet d'ennemis mais qui, après tout, trouve qu'il ne faut pas exagérer.



Graphisme	:2/4
Son	:0/4
Animation	:1/4
Difficulté	:3/4
Richesse	:3/4
Scénario	:1/4
Ergonomie	:0/4
Notice	:2/4
Longévité	:1/4
Rhaa/Lovely	:0/4
Note	:7/20

35 %

OUT RUN édité par US GOLD.
K7 : 95 F TTC,
disk : 145 F TTC.
Disponible fin janvier.



SUPER-SKI

Frrroutchhh ! ! ! C'est parti, et attention c'est pas prêt de s'arrêter ! Combinaison bleue, bonnet idem et dossard rouge, voilà le premier concurrent qui s'élance pour l'épreuve du SLALOM, slalom tracé par l'illustrissime J.C.





QUI-LIT, (Si, si, je vous assure les mecs, il a rendu son album de coloriage hier à la bibli pour emprunter Mickey !), et qui comporte 164 portes, euh..., ou un peu moins, alternativement , rouges et bleues. Remarquez l'allure extrêmement décontractée de ce 1er concurrent, bras légèrement écartés, jambes itou, il dévale doucettement la piste numéro 1. Sait-il, ce peu-pressé, que d'autres concurrents attendent sur les pistes 2 et 3 ? Enfin, ceci nous donne largement le temps de passer une page de publicité ." G P 500 DE CHEZ MICROIDS, UNE COURSE DE MOTO A VOUS FAIRE OUBLIER VOS RIDES".

Merci Valérie. Je reprends l'antenne car le 2ème candidat apris son départ, et nous voyons tout de suite que les mains sont plus basses, les skis plus serrés, et qu'il va nettement plus vite. Le voici d'ailleurs en train de prendre une position encore plus basse, il baisse la tête et... fonce dans le premier spectateur sur le bord de la piste ! Il chute, il roule, il boule, et... il s'enfonce en forme de gros tas ! Je regarde sur mon récepteur de contrôle et je peux vous affirmer que, mais oui, il y a bien huit images différentes pour cette spectaculaire gamelle ! Le 3ème candidat, qui est un candidat, est à présent au départ. Il s'est aussitôt mis en position de recherche de vitesse et (en appuyant sur le bouton fire), effectue un écarté des bras et un jeté de genoux saisissant, dans un panache de neige fraîche , afin depasser la porte bleue. Ouuuuiii ! Celle-ci a vibré, mais le compteur de portes n'a infligé aucune pénalité. Est-ce la naissance d'un champion ? Le début d'une longue carrière ? Rien n'est moins sûr, car il reste encore la 2 ème manche et 3 autres épreuves pour gagner ce combiné polonais comportant leSLALOM GEANT, la DESCENTE et le SAUT. En attendant, Valérie, s'il vous plaît, une page en couleurs.

"QUAD DE CHEZ MICROIDS, UNE SIMULATION DE BUGGY A VOUS FAIRE PERDRE LE GRAS DU BIDE !".

Merci Valérie pour cette page toute en finesse et suivons à présent le dernier compétiteur de la 3ème épreuve : la DESCENTE. Top ! D'un coup de rein rageur, le concurrent numéro 9 s'est arraché ! Immédiatement en position de l'œuf, la première bosse le fait décoller ! Tout en contrôlant sa position aérienne, il s'est penché sur le côté. On aperçoit l'ombre







mouvante de ses skis sur la piste. Impressionnant, cet envol décrocheur d'estomac qui finit dans une gerbe de poudreuse ! Il faut pourtant garder la piste et passer entre les banderoles. On voit défiler les spectateurs et des bonhommes de neige à une vitesse effroyable, mais, attention, ilfaut redresser, car il y a un ... trop tard ! Notre favori s'estemplafonné un sapin et termine en boule de neige ! Bonjour les étoiles ! Oh ! Douceuh nuit... Oh, tendreuh nuit... Si ça continue, nous allons être bientôt obligé de rendre l'antenne faute de participants !

J'entends les officiels annoncer la dernière épreuve au grand tremplin. Voici le premier qui s'avance, et 3 secondes plus tard, il est dans les airs. C'est un avion ? Non ! C'est un oiseau ? Non ! C'est J.C. QUILIT , le champion ! On annonce 65,50 m avec 60 de pénalité pour une réception hasardeuse (c'est vrai, il manquait les petits fours !). J.C S'IOU-PLAIT, un mot en direct. Que pensez vous de ces épreuves ? : "EUH,..Je suis MEILLEUR d'avoir gagné, et que Ça va super vite (salut la gerbe). Avec 25 positions différentes pour skier, j'espère faire FOIS, la prochaine MIEUX ! Merci, J.C., bonne lecture et un dernier mot de Valérie pour conclure :

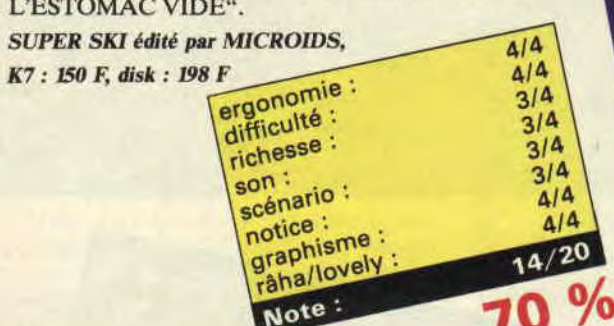
"SUPER SKI DE CHEZ MICROIDS, 4 EPREUVES RAPIDES A NE PAS TENTER L'ESTOMAC VIDE".

***SUPER SKI* édité par *MICROIDS*,**

K7 : 150 F, disk : 198 F





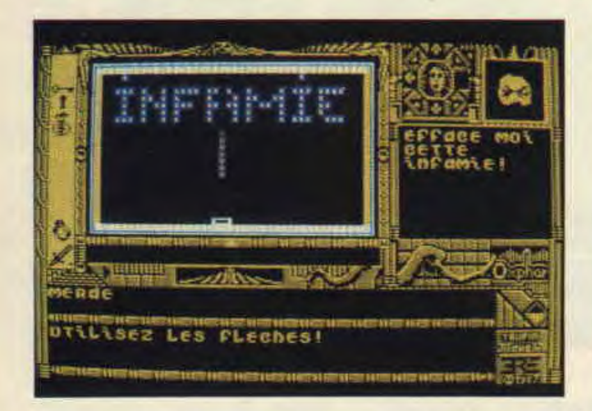


ergonomie :	4/4
difficulté :	4/4
richesse :	3/4
son :	3/4
scénario :	3/4
notice :	3/4
graphisme :	4/4
râha/lovely :	4/4
Note :	14/20

70 %



OXPHAR : UN VRAI RE-GAL !





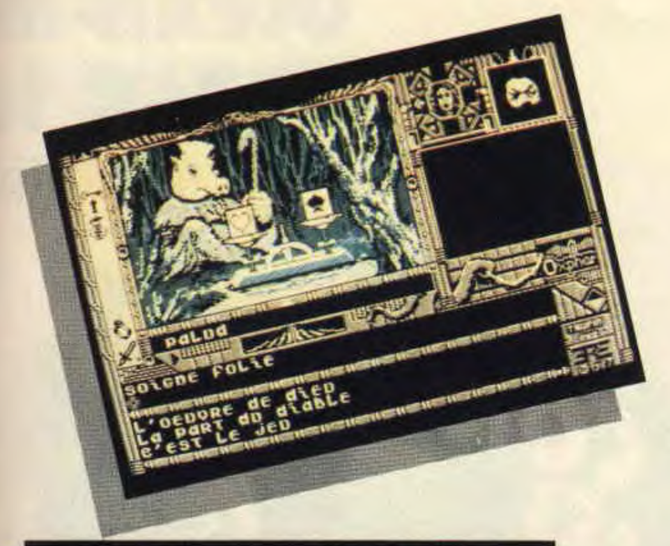




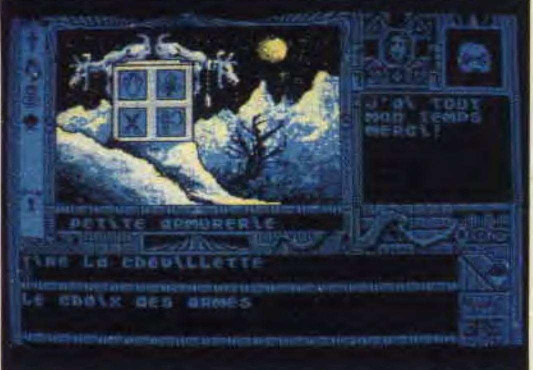
Depuis quelques temps, près des boulangeries, il y a une horrible cage attrape-fric, où trône un abominable volatile du genre ara, qui, toutes les 20 secondes se met à éructer d'une voix métallique haut-perchée : "QUEL EST TON NOM ? COMMENT-T-APPELLES-TU ?". C'est tellement crispant que pour un peu, on les filerait nos 5 balles dans c'te machine ! Mais elles seraient de celles qu'on achète dans toutes les bonnes armureries... Tu me suis, Bill ? Sûr, Joe ! Vous comprendrez alors aisément l'émoi qui saisit mon âme délicate, quand une affreuse petite chose en forme de visage fripé, vint, 5 secondes après le chargement d'OXPHAR , me coasser aux naseaux : "JE-M'APPELLE-GAL-MAITRE-DU-JEU - QUEL-EST-TON-NOM ?". Le seul mot qui parvint à mon esprit troublé fut : "CONNARD". Mal m'en prit ! L'écran s'effaça et le mot "INFAMIE", apparut dans la fenêtre graphique, suivi du commentaire ironique de GAL : "SERS-TOI-DES-FLECHES-DU -CURSEUR-POUR-EFFACER-CETTE-INFAMIE !". En appuyant sur lesdites touches, apparut alors, non point un balai, mais une de ces fameuses barres à casse-briques du paléolithique inférieur, et ce n'est qu'au bout de 6 minutes après avoir cassé toutes les briques du mot INFAMIE, que je repris enfin le contrôle de mon micro ! Et ensuite, qu'a fait le GAL ? (ou "café grand-mère" si vous préférez), eh bien cette affreuse tête d'ALIEN en train de se manger le nez, m'a redemandé : "COMMENT-T'APPELLES-TU ?" J'ai décidé d'être un peu plus... courtois, et j'ai tapé "AIDE". "TON IGNORANCE EST MA JOUISSANCE", m'a répondu l'Ignoble ! Un conseil, commencez humble dans ce jeu !

Bon, ravalons notre salive, notre colère et notre fierté (sans rendre notre petit déjeuner pour autant), et recommençons. Je tapai "...", ce qu'il fallait et enfin le jeu commença, pour mon très grand plaisir. "VA-CHERCHER-LA-PIERRE-DU BONHEUR". OK ! J'y vas. Je parviens au guichet automatique, prend un hameçon, un couteau, évite le Dragon et campe près de l'Etang GWENFAR. GAL, à cet instant, consent à m'octroyer un indice. Je pêche alors un gigantesque poisson et GAENA apparaît. Le SERMENT DU JEU DE DO scelle mon destin et ma quête commence.

Le ROX, créature de pierre, le nain GALCUC, les deux lutins BOCK et BACK, ce dernier étant d'équerre (cette plaisanterie est aussi un indice !), la sorcière BALBA, la Reine dévêtue , la femme sans mémoire, voilà autant de rencontres, réalistes et ambigues qui seront autant de puzzles à résoudre. Au delà du jeu d'aventure classique, on s'aperçoit vite que le scénario est autrement plus cohérent, consistant, poétique et adulte. Rien d'étonnant à cela quand on sait qu'OXPHAR, est aussi une pièce de théâtre, créée en avril 87









par la "Cie de la MANICLE" au Havre, qu'on pourra peut-être voir à la Villette. (2 places gratuites sont offertes avec l'achat du soft, gardez-les !). Les objets possédés sont stockés sous forme d'icônes dans une fenêtre à gauche de l'image principale. Vous pouvez les déposer autre part dans le jeu, pour symboliser une action.

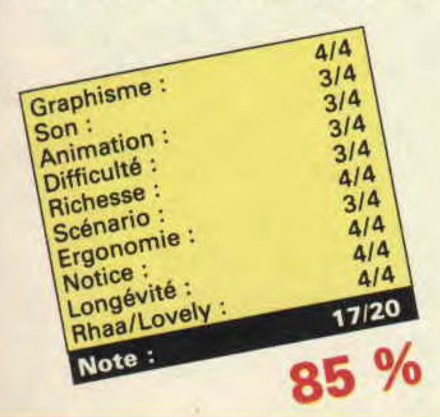
On pourra regretter une certaine raideur de l'analyseur syntaxique, par exemple vous ne pourrez pas couper ou ouvrir le ventre du poisson, mais l'é..., (à vous de trouver !). Néanmoins, une fameuse initiative rattrape cette limitation gênante, puisque le programme demande dans certains cas si vous voulez bien lui donner un synonyme pour le mot qu'il n'a pas compris, mot qui fera ensuite partie de son vocabulaire. Il faut souligner la réussite évidente et essentielle du soft, le graphisme évocateur en 4 couleurs de Michel RHO, qui a fait des prodiges sur notre - CPC mon amour-, et qui confirme l'adage fameux des dessinateurs : "Mieux vaut faire faire génialement par un professionnel doué, ce qu'un amateur maladroit ferait médiocrement !

Achetez OXPHAR, vous y trouverez plaisir, humour et qualité, un vrai ré-GAL !

OXPHAR édité par ERE INFORMATIQUE, disk 220 F.







Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	17/20

85 %



PLATOON





Toutes les photos sont des écrans Commodore CBM 64



Le monde du logiciel de jeu est en pleine folie. Folie qui coûte beaucoup d'argent et fait couler beaucoup d'encre.

A croire que les idées originales manquent aux éditeurs qui ont contracté, depuis longtemps déjà, le virus de l'adaptation.

Au début, ils y allaient doucement, pas trop à la fois ; on s'essayait dans la réplique d'un jeu d'arcades, on informatisait les aventures de tel héros de bandes dessinées.

Aujourd'hui on adapte à tour de bras et dans tous les sens : films à succès, dessins animés, bandes dessinées, séries télévisées, romans, légendes et Jean passe (où tu vas Jean ?).

Bref, c'est la course à l'adaptation et bientôt les éditeurs n'auront plus rien à accommoder. Na ! Bien fait pour eux ! En attendant, nous croulons sous des montagnes de softs plus ou moins bien réalisés, leur qualité dépendant de la rapidité avec laquelle a été transposée sur micro la dernière idée de plagiat d'un éditeur.

De plus, cela doit leur coûter un fric fou (les histoires de droits d'auteur, etc). Ils feraient mieux de le filer aux programmeurs indépendants en mal de moyens. M'enfin... (tiens, ça aussi ça a été adapté !).

Heureusement que le CPC n'a que trois voies sonores, certains auraient été capables de retranscrire le dernier concert live de Mireille Mathieu en Chine. Moi j'préfère les reproductions de jeux d'arcades.

Ceci dit, abordons le sujet qui nous préoccupe réellement sur cette page de ce somptueux magazine, avec ses somptueuses photos, son look d'enfer (et voilà Jean qui rapace..).

Mais oui, votre oeil d'experte (si, si, je suis sûr qu'une fille au moins lira cet article !) ne vous a pas trompé. Il s'agit bien de photos d'écrans d'un jeu pour COMMODORE 64 ! ! ! ! ! ! ! ! Horreur, infamie, déluge infernal et ma grand-mère en caleçon vert ! ! Qu'est-ce que ces photos viennent faire ici ?

Bon du calme, ne résiliez pas vos intentions d'abonnement avant d'avoir lu ce qui suit.

PLATOON le film est adapté, ou plus exactement était en cours d'adaptation lorsque nous avons eu l'idée de faire un concours avec US GOLD sur le logiciel PLATOON.

Well, le film, j'l'ai pas vu ; par contre le soft, je l'ai bel et bien vu, testé et joué. Mais j'allais pas commencer à vous baratiner, et jamais je ne vous baratinerai. On pensait avoir la version Amstrad avant le bouclage de ce premier numéro, malheureusement elle n'était pas disponible. Je suis donc allé chez US GOLD, jouer avec la version C64 pour me faire une idée.

Donc, les photos présentes sur cette page sont celles de la version COMMODORE, je tenais ä vous les montrer pour que vous puissiez, vous aussi, vous faire une idée du jeu. Puis y'a un concours, pour ça d'ailleurs qu'il y a une page de pub juste à côté là.

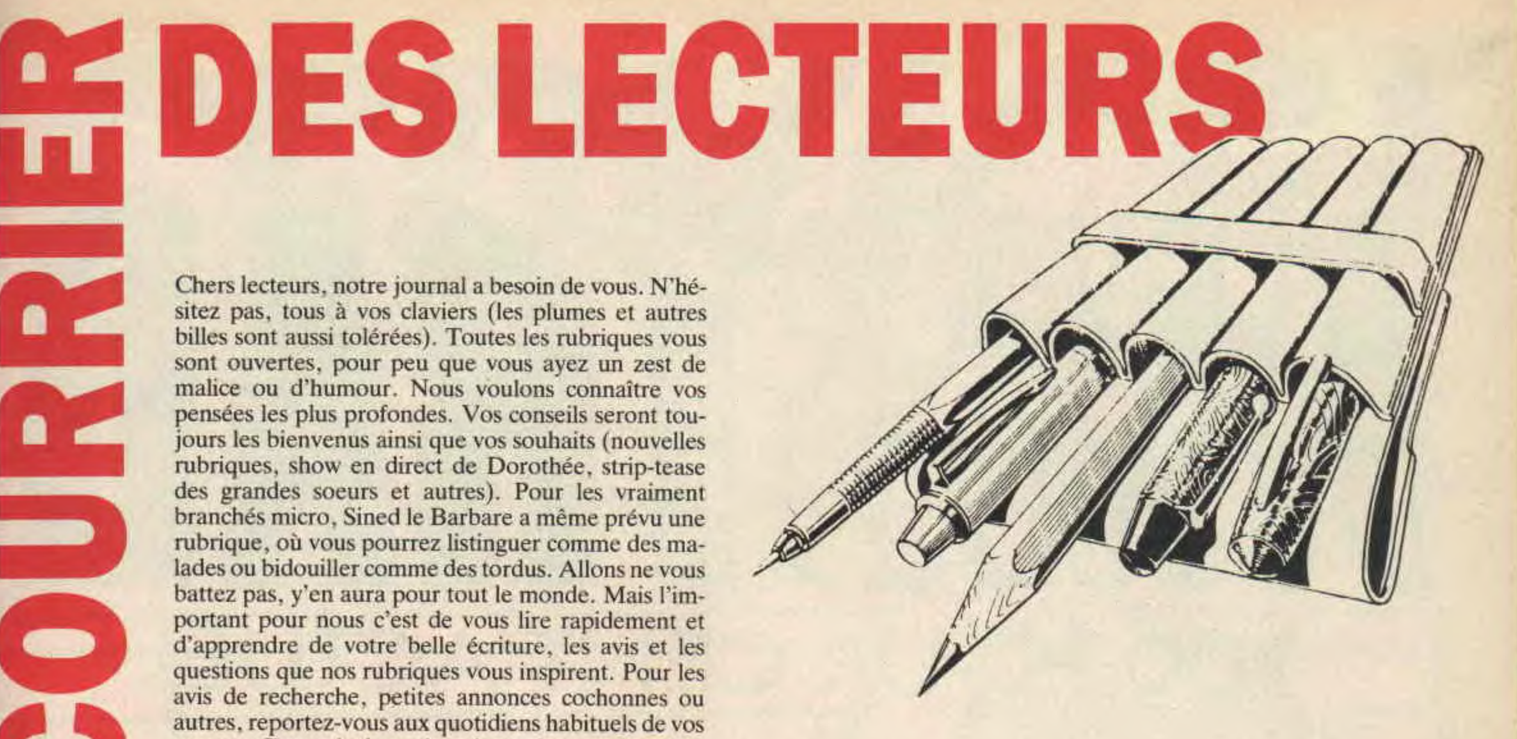
Le jeu ? Ah oui, bin j'l'ai testé dans un cadre sympa, au 53ème étage de la tour Montparnasse, la nuit tombée, l'écran du moniteur contre la baie vitrée, superbe vue !

Pourquoi je ne vous en parle pas du jeu ? Parce que je ne veux pas me vautrer, ce soft est pas mal sur COMMODORE, très dur d'en venir à bout... Mais j'attends de recevoir la version Amstrad pour me prononcer, car d'une machine à l'autre, la différence peut être énorme. Espérons que le soft sera aussi bien que pour le C64 et nous aurons là un futur hit, c'est sûr.

Pour l'instant, wait and see you later brothers and sisters.

Brother Robby.

COURRIER DES LECTEURS



Chers lecteurs, notre journal a besoin de vous. N'hésitez pas, tous à vos claviers (les plumes et autres billes sont aussi tolérées). Toutes les rubriques vous sont ouvertes, pour peu que vous ayez un zest de malice ou d'humour. Nous voulons connaître vos pensées les plus profondes. Vos conseils seront toujours les bienvenus ainsi que vos souhaits (nouvelles rubriques, show en direct de Dorothée, strip-tease des grandes soeurs et autres). Pour les vraiment branchés micro, Sined le Barbare a même prévu une rubrique, où vous pourrez listinguer comme des malades ou bidouiller comme des tordus. Allons ne vous battez pas, y'en aura pour tout le monde. Mais l'important pour nous c'est de vous lire rapidement et d'apprendre de votre belle écriture, les avis et les questions que nos rubriques vous inspirent. Pour les avis de recherche, petites annonces cochonnes ou autres, reportez-vous aux quotidiens habituels de vos parents. J'en vois des qui copient, c'est pas beau ça. Allez et au plaisir de vous lire...

POUBELLE : 100% DE HAINE



Plus incorruptibles qu'Eliot Ness, plus destructeurs que Rambo et Terminator réunis, les rédacteurs de la rubrique POUBELLE ont décidé de faire oeuvre de salubrité publique. Tous les mauvais softs, tous les jeux foireux seront impitoyablement descendus, mis en pièces, atomisés. "Pourquoi tant de haine ?" demande l'éditeur hypocrite ? "pour qu'on arrête de nous prendre pour des croco-dociles" répond le rédacteur...

INTERVIEW

MARION VANNIER

- Le bruit court en ce moment qu'AMSTRAD abandonnerait la production des CPC...

MV : C'est complètement faux, c'est notre produit fétiche, celui qui nous a lancés sur le marché très exigeant des micro-ordinateurs familiaux. On ne change pas une équipe qui gagne quand elle continue de gagner.

- Pourtant certains de nos confrères ont titré sur cet abandon...

MV : Il ne s'agit que du mot CPC. Pour des raisons de copyright, nous ne pouvons plus en faire la promotion, ce qui d'ailleurs risque de poser certains problèmes à l'un de vos confrères.

Pour ce qui concerne la gamme des 464 et 6128, elle continue et continuera d'être disponible.

- Cela n'était pas évident pour tout le monde. Lors des fêtes de fin d'année, vous étiez en rupture de stock. Je connais des gens qui ont pesté contre AMSTRAD.

MV : Effectivement, le succès des CPC a dépassé nos prévisions et pourtant nous en avons livrés 92 000 lors du dernier trimestre 1987 soit 20 % de plus que l'année précédente à la même époque.

Vous savez, je comprends que des clients aient été déçus de ne pas avoir été livrés pour Noël. Notre fabrication a été ralentie car nous avons subi une pénurie de composants en Asie. De plus, lorsque nous décidons de fabriquer des machines, la livraison a lieu cinq mois après. Il faut bien comprendre que nous sommes nous aussi dépendants des délais de livraison de ces composants et quand, nous ne pouvons livrer nos revendeurs, cela nous irrite autant qu'eux.

- Comment jugez-vous la presse micro en France ?

MV : La presse pour être bonne doit être libre et indépendante, elle doit être de qualité et pouvoir dire ce qu'elle pense de nos produits. En France je la trouve d'exellente qualité en comparaison avec celle d'autres pays européens.

- Personnellement, je vous trouve très pointilleuse quant à votre image de marque, mais après tout cette image est internationale et vous la faites respecter comme vous le voulez. Mais ne vous attendez pas à ce que certains de nos confrères vous fassent des cadeaux. Vous avez quand même retiré à l'un d'eux l'autorisation d'utiliser votre marque dans son titre.

MV : Je ne veux faire aucune controverse à ce sujet, mais utiliser notre marque est un challenge de qualité, aussi bien sur le plan du produit magazine que de son contenu. Cela ne va pas sans risques.

- Alors, vous nous faites confiance.Pourtant je vous assure qu'il est difficile de porter votre nom sans attirer jalousies et ragots. Dites, on ne vous appartient pas... ?

MV : Non. Et je ne vous l'apprends pas.

- (Soulagement). Bon, vous êtes arrivée sur le marché du 8 bits et avez connu le succès, idem sur le marché de l'ordinateur professionnel. A quand une machine évoluée technologiquement ? Un ordinateur 16/32 bits est-il en préparation ?

MV : Notre marché est celui de la grande diffusion. Par contre, celui des ordinateurs à processeurs évolués est en devenir. Mais bien sûr, AMSTRAD saura imposer, en temps voulu, une machine sur ce marché.

- A ce propos, pourriez-vous nous en dire plus sur l'état de vos développements ?

MV : S'il est sûr que nous sommes en train d'étudier le marché micro de demain, nous ne pouvons pas encore nous prononcer sur une éventuelle nouvelle machine AMSTRAD.

- Il faut pourtant y songer, car les CPC sont quelque peu dépassés technologiquement par rapport aux machines plus récentes, non ?

MV : Quel micro offre autant de possibilités pour un si petit prix ?

- Ce que font les micros AMSTRAD, tous les micros actuels sont capables de le faire...

MV : Y a-t-il un standard, le PC mis à part, sur lequel autant de sociétés et de développeurs ont travaillé depuis 3 ans ?

- En fait, vous vous contentez de démarginaliser un standard en l'ouvrant au plus grand nombre grâce à une politique du juste prix très bien étudiée...

MV : Vous avez parfaitement compris notre politique.

- Bon, mais cela serait bien si Mister SUGAR se pressait de sortir une machine 32 bits, on aurait de quoi s'amuser à la rédaction (rires partagés). Et plus sérieusement, vous compléteriez votre gamme informatique dont tout le monde connaît le succès.



A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

(Courage,..., fuyons ! ! !)

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé, que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie,J'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs, il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémée. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettre d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et toutes celles qui apporteront la preuve de leur hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi ... sonnantes et trébuchantes.

D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon mettez y votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tous cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

le CHEF.

A VOS RANGS, FIXE !

Alors c'est vous la bleusaille ! C'est CA la nouvelle promotion des Aventuriers. Ceux qu'on appelle les seigneurs, les aristocrates du jeu ! En quelque sorte une parcelle de divin, teintée d'humanité, face aux agités du joystick. Ceux qui pensent avant de tirer, ceux qui sauvegardent deux fois plutôt que de "tataner" bêtement le premier Orc qui passe... ET ON N'ARRETE PAS DE FAIRE DES POMPES QUAND JE CAUSE !... UNE, DEUX , UNE , DEUX, UNE...

D'abord la petite larve du fond, tu retires tes lunettes. OK ? Tiens deux baffes ! Qu'est-ce tu crois p'tit gars ? Un jeu d'aventure, c'est pas un placement pépère à la Caisse d'Epargne Intergalactique ! Y a des fois,

Comment "planer' sérieusement

CLIFF TOP : haut de falaise
CLIFF PATH : sentier de la colline
HILLSIDE PATH : sentier de la colline
PALM TREE : palmier
SAND DUNES : dunes de sable
LONG SANDY BEACH : grande plage de sable
PLANK : planche
COCONUT : noix de coco



comme dans "MINDSHADOW !", que tu sais même pas qui t'es, où t'es et qu'est-ce tu dois faire ! Remarque, il peut arriver qu'en lisant bien la notice (si tu l'as !), tu saches à peu près de quoi il retourne. Dans "SRAM", par exemple, c'est sauver le roi EGRES. Dans le "HOBBIT", c'est trouver le trésor du dragon et revenir. Dans "FOREST AT WEST END", c'est sauver la fille du Roi. Dis donc, là-bas, la grande saucisse qui s'endort en essayant de boire toute la flaque de boue, ça lui dirait un petit écorchage matinal ? Non . NON, QUI ? Asperge fangeuse ! Non CHEF, on dit ! ALORS, on s'agite les biceps, UNE, DEUX... REPOS ! ! !

LE MATOS MAINTENANT.

Important le matos, avant de partir en campagne. Faut prévoir deux choses : first, un peu de temps devant soi, disons quelques siècles, secondly, de quoi faire un plan. C'est-à-dire, du papier, un crayon et une gomme. Incontournable, le plan. Il y a au moins quatre bonnes raisons de faire un plan : la première et la seconde c'est que c'est le CHEF qui commande, la troisième et la quatrième c'est qu'il faut se repérer dans moult labyrinthes éreintants où l'on erre tant et tant, que la seule issue qui restera sera le suicide. (Le premier qui me fait un Escape-Control-Shift de désespoir, se prend 5000 pompes claquées supplémentaires !...). Je vois que vous commencez à comprendre, faudrait maintenant réussir à se FAIRE comprendre ! Pour le briefing suivant, je laisse la place au Colonel Sir Hubert GARGOYLE. FIXE !

HELLO, CHAPS !

How allez-vous ? Fine, pour l'instant. Well, il serait temps que je vous cause de l'ANALYSEUR de SYNTAXE, l'A.S., pour aller plus vite. C'est le partie de la programme qui comprend vos delicious phrases, puis qui délivre les réponses. La plupart connaissent 200 à 300 mots. Tout a commencé avec des phrases à taper comme <TAKE> <SWORD> autrement dit du genre <VERBE>+<COMPLEMENT> Je vous cause là d'une période d'il y a au moins 10 UTIG, (Unité de temps inter-galactique équivalente à une année terrestre). Depuis, il y a eu une sioupère progrès. D'abord, on trouve abondance de jeux en la français, puis le graphisme s'est amélioré et l'A.S. est devenu très la performant.
Je dois dire que la meilleure jeu du point de vue A.S, est un programme en Anglais, adapté pour les CPC (chéris, mes amours), mais dans la langue de Shakespeare et de Thatcher. I speak about the "PAWN". En effet celui-ci accepte des phrases du genre : UNWEAR TROUSERS AND COVER WRISTBANDS WITH THEM. (RETIRE TON FROC ET RECOUVRE TES BRACELETS AVEC). Quasiment du langage naturel, n'est-il pas ? Et en français ? Il est incontestable que SRAM II est excellent et que QIN est à la fois beau et intéressant. Mais je la repasse la parole au CHEF, nous nous reverrons, little lambs, very soon pour une autre conférence.

FIXE ! ! ! ON SALUE LE COLONEL ! REPOS !

Voilà, ma foi, une superbe introduction de Sir Hubert, qui viendra vous donner une méga-foultitude de précisions sur le comment-on-cause-poli-dans-le-poste-pour-se-faire-comprendre. En attendant, y a-t-il un abruti qui a une question ? Ouais, le vénusien du fond qu'a agité une tentacule ?

CHEF AIME ET RESPECTE, ALORS PERSONNE N'EST LA POUR NOUS AIDER ?

Tu l'as dit gros tas ! Plus tu meurs, plus tu comprends. Néanmoins, si t'as 2 dioptries dans tes dix yeux, tu pourras consulter en annexe, le tableau de ce qu'on appelle les COMMANDES, c'est-à-dire des ordres qui n'interfèrent pas forcément dans le déroulement de l'action, mais qui permettent de sauvegarder une partie, de se rappeler ce qu'on possède ou même de

H

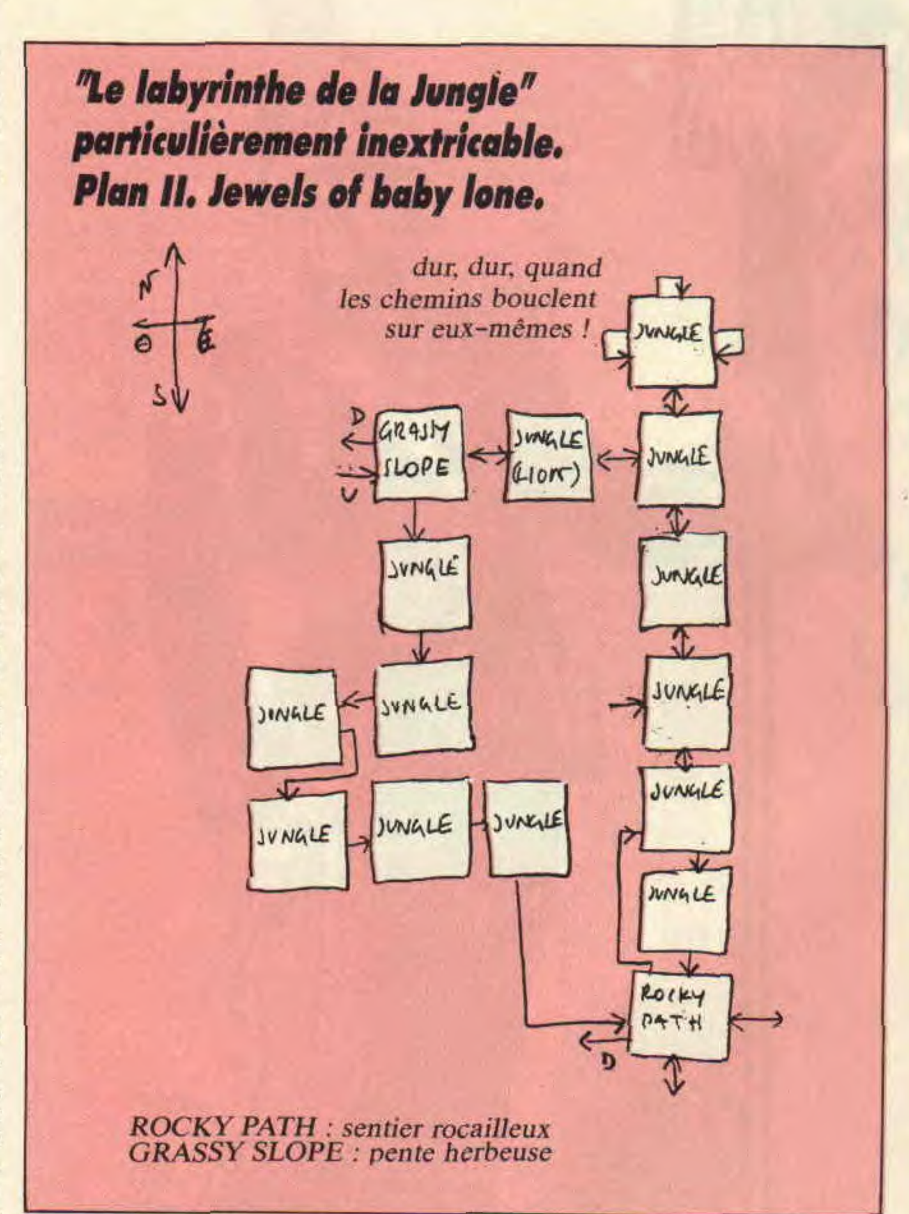
A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

(Courage,..., fuyons ! ! !)

demander de l'aide. (Mon ami GAL, le vénéneux, qui sévit plein temps comme maître du jeu dans OX-PHAR, à vos demandes d'aide, répond souvent : "TON IGNORANCE EST MA JOUISSANCE".) Il est comme moi, dur mais injuste !
Oui, l'horrible à 4 têtes près de là poubelle, qu'est-ce que tu articules ?

VOTRE INEFFABLE DOUCEUR, POURRAIT-ELLE NOUS DIRE COMMENT FAIRE UN PLAN ? (C'est dur de manier un crayon avec 4 trompes et zéro bras !)

Je vois que vous avez tous triplé votre dernière année de maternelle, et que chez vous l'intelligence et la débrouillardise sont comme les gaz rares... TRES RARES ! ! Enfin ! Prenez ces quelques conseils pour vous repérer. Voici un extrait de "JEWELS OF BABYLON", qui contient exactement 99 lieux différents. Après être descendu de l'échelle (CLIMB DOWN LADDER), avoir conduit votre chaloupe vers la plage (ROW BOAT NORTH), être sorti du bateau (CLIMB OUT OF BOAT), vous arrivez sur une grande plage de sable (LONG SANDY BEACH) et un dessin s'affiche. En principe, et c'est utile de le savoir, l'illustration n'apparaît que la première fois où vous entrez dans dans un lieu nouveau. Suivent alors la description du coin (THE LONG SANDY BEACH), puis les issues possibles (exits : EAST, WEST, UP). Choisissez EST par exemple (et parce qu'on va pas rester 4 plombes sur place à se geler les tentacules !). Le même dessin s'affiche, suivi de la même description. "PAR LE GRAND KHAN !" vous exclamez-vous alors en vous-même, et en galactique courant, car vous parlez couramment les deux langues, "SERAIT-CE LE DEBUT D'UN LABYRINTHE ?". Et vous prêtez une attention accrue à la description des lieux. Vous remarquez alors que les sorties ne sont pas les mêmes (WEST, UP seulement), et qu'il y a un objet (a PLANK), que vous pouvez prendre. Laissez ça en place pour l'instant, et taper WEST (Non, par sur la tête, abruti ! sur le clavier !). Cette fois, vous retrouvez la longue plage de sable (LONG SANDY BEACH), mais le dessin ne s'affiche plus. Comme vous n'avez visité que deux endroits, vous êtes forcément revenu à votre point de départ.
Ici, c'est tout facile, parce que les issues sont différentes et que vous avez trouvé un objet. OK ! Même les mollusques mercuriens ont encore un oeil ouvert, mais imaginez, bande de baveux dégoulinants, que parfois, il peut y avoir 10 descriptions identiques de JUNGLE, avec les mêmes sorties NORD-SUD, et même, ô ruse suprême, des sorties qui bouclent sur elles-mêmes ! (Voir plan 2).



ROCKY PATH : sentier rocailleux
GRASSY SLOPE : pente herbeuse

MAIS ALORS, CHEF AIME ET BIENVEILLANT BIEN QUE SEVERE ET INJUSTE, COMMENT FAIRE ?

C'est là qu'on voit les vrais Aventuriers, ceux qu'ont les tripes blindées, et le cerveau en titanium enrichi, pas comme toi, sous-larve ! La seule façon de sortir d'un labyrinthe c'est de déposer des objets, car à chaque fois qu'on revient dans un endroit, la descrip-

tion de cet objet réapparaît. Dans "JEWEL OF BABYLONE", vous avez un max d'objets inutiles pour la suite de l'action mais qui peuvent vous aider à trouver votre chemin. Alors prenez note : la bouteille de rhum, le sextant, la noix de coco, la godasse, le squelette et le bandeau de pirate, ne servent à rien d'autre qu'à pouvoir jouer au Petit Poucet, en les balançant comme point de repère. Autre chose, ne croyez pas que SUD suivi de NORD, vous ramènera forcément au même endroit ! Et oui, c'est comme ça ! Vous en avez un exemple sur le plan 1 , où de "CLIFF TOP", <SUD>, vous emmène à "CLIFF PATH" ; <NORD>, vous amène à "PALM TREE" et de là il faudra faire <EST-EST-NORD-OUEST - OUEST>, pour retrouver "CLIFF TOP".

CIPALES COMMANDES ET LEUR UTILITE		
E	SAUVEGARDER...	en mémoire la partie en cours.
D	CHARGER...	une partie sauvegardée.
SE (-stop)	ARRETER...	momentanément le jeu.
T	QUITTER...	définitivement la partie ouretourner au tout début.
K(L)	REGARDER...	et rappeler l'image et/ou le texte.
NTARY(I)	INVENTORIER...	les objets possédés.
RE (status)	:	en %, permet de savoir si on progresse dans le jeu.
P (Hint)	AIDE :	permet d'avoir un indice.



A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

(Courage,..., fuyons ! ! !)



"& *.*.*. : ! %%%& , CHEF ?"

Eh, non ! C'est rare qu'il y ait des aventures sous-titrées en Jupitérien du Nord, je dirais même que l'anglais de base est indispensable si on veut avoir accès aux plus belles joies de vos futiles existences. Sans oublier que les "petites grenouilles" de notre beau pays se mettent à sortir des super programmes que les roastbeefs eux-mêmes lorgnent avec concupiscence ! Enfin, un bon dico frenchy-shakespearien vaut de temps en temps mieux qu'un grand coup de latte dans le clavier. A vous de juger !

QUAND COMMENCE-T-ON, CHEF, DONT LE DEVOUEMENT N'A D'EGAL QUE L'INFINIE BONTE POUR S'OCCUPER DE NOS MISERABLES CARCASSES ?

Quand t'auras fini de nettoyer la litière qui te sert de vomissoir, tu pourras t'entraîner sur les quelques standards disponibles dans la première caverne venue. A savoir :

en English :

FOREST AT WORLD'S END, simple et gentil ; JEWELS OF BABYLONE, plus coriace et vicieux, THE HOBBIT, merveilleux et incontournable, THE PAWN, "LE" meilleur dans sa catégorie pour le moment.

in Fran ais :

SRAM I et II, les meilleurs initiateurs, parfaits pour débuter , LE PACTE, fantômatique à souhait et QIN, le petit dernier, mystérieux et prenant.

Ne croyez pas qu'on ait tout dit et tout fait. Par exemple, dans PHARAON de chez LORICIELS, pour tous ceusses qui sont restés devant la porte de la cité sans pouvoir donner le nombre exact, voilà un petit renseignement : taper 20 et étudiez la èpartie du vocabulaire qu'on vous file gratos.

Bon, c'est fini pour cette nuit, dormez bien car dans 30 minutes , à l'heure où blanchit la campagne,..., on DE-MA-RRE... ! ! !

FOX TROT.

Le dernier jeu d'aventure de chez Loriciels a des côtés très attachants et d'autres plus pénibles. La notice annonce 220 mots. Ils y sont. Voici simplement la liste des verbes, et quelques mots grossiers que comprend l'A.S., pour vous aider dans cette aventure égyptienne. (N'abusez pas des injures, surtout si vous utilisez une cassette, c'est un conseil du chef).

ACHETE	CASSE	DETRUIS	ENFILE	FRANCHIS	METS	PRENDS	TOURNE
ALLUME	CHERCHE	DEPLACE	ENFONCE	FRAPPE	MONTE	PRONONCE	TUE
APPELLE	CONNECTE	DESCENDS	ENLEVE		NOUE	RAME	A
ATTACHE	CRIE	DEPOSE	ENTRE	GRAISSE	OBSERVE	REGARDE	AU
ARRACHE	DE-	DETACHE	ENVOIS	GRAVIS	OTE	REMPLIS	AVEC
AVANCE	BRANCHE						
BOIS	DECLARE	DISCUTE	ETEINDS	GRIMPE	OUVRE	REPRENDS	DANS
BOUGE	DEFONCE	DIS	ETRANGLE	HURLE	PARLE	RETOURNE	DE
CAUSE	DEGOU-	DONNE	EXAMINE	JETTE	PENETRE	SAUTE	DU
CASE	PILLE						
	DENOUE	ECRIS	FIXE	LANCE	POSE	TAPE	SUR
	DEMOLIS	EMBRASSE	FOUILLE	LIS	POUSSE	TIRE	

Et par ordre alphabétique, allons-z-y dans la joie et dans l'élégance ! ! !... :

baise	enculé	nique
con	enfoiré	pute
conne	merde	salope

(A la réflexion, je me demande si "enfile",...)

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :

1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

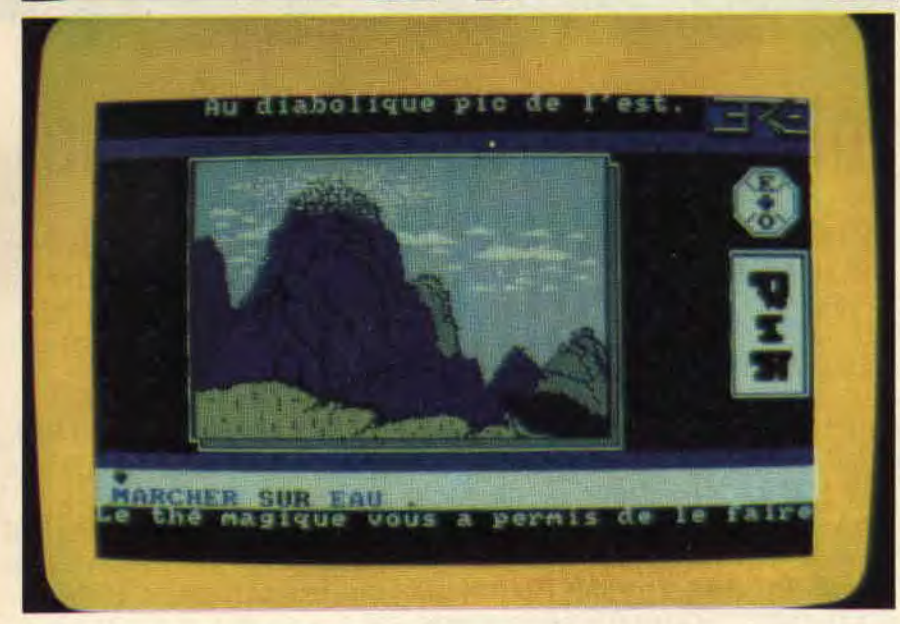
"QIN" ou l'énigme d

"Le plus long voyage commence par un petit pas". LAO TSEU, 6ème s.avant J.C







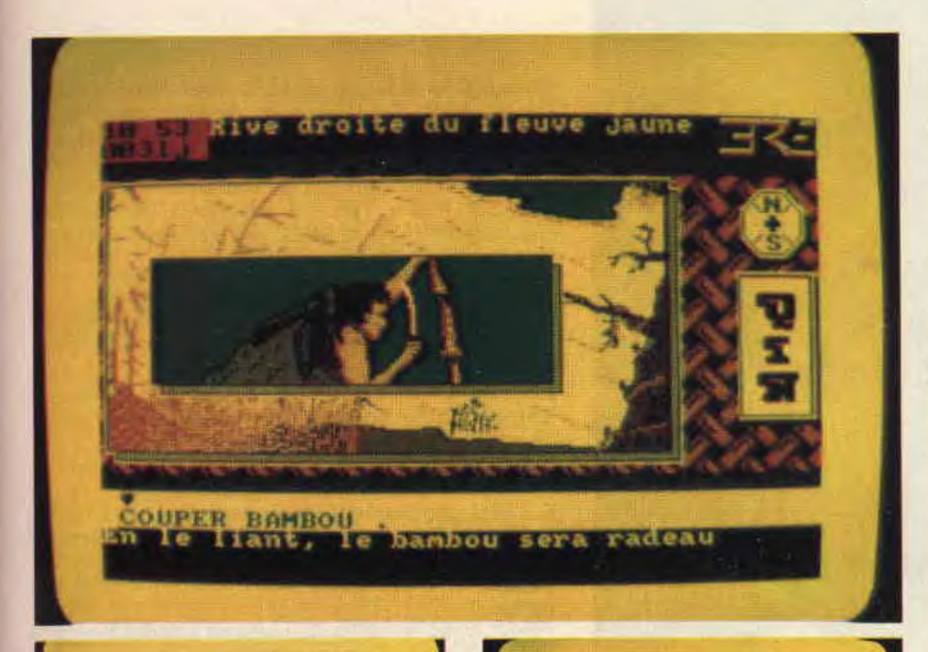


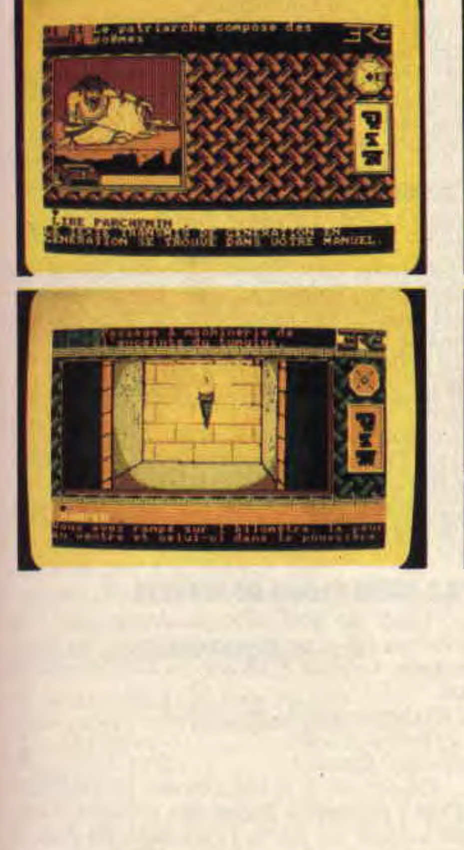
En vous réveillant, le premier objet qui accroche votre regard est un vase. Le vase millénaire que l'on se transmet de génération en génération dans votre famille. Ce doit être le Destin ou un Dieu malicieux qui a guidé votre main jusqu'à celui-ci, car à peine effleuré il a chu, et dans ses débris sont apparus un talisman et un parchemin ! D'une main tremblante vous vous emparez des 2 objets et vous rendez auprès de votre vénéré père. "Enfant aimé, en cette année 779, alors que le prestigieux T'ai Tsong, règne avec mansuétude sur nos viles et insignifiantes âmes, tu as été choisi pour accomplir les épreuves des Divinités Célestes. Tu seras l'instrument de leur vengeance envers ce grossier mortel, QIN, qui osa se prétendre leur égal. Notre aïeul, le grand architecte LIOU, avait prévu la tâche qui t'incombe, il t'aidera à apaiser le courroux des Dieux, mais je ne peux t'en dire plus. Le sage ZHUANGZI a dit qu' "au seuil du mystère le sage se tait". Montre-toi courageux et loyal en toute circonstance, consolation de mes vieilles années et que ma bénédiction t'accompagne".

Vous lisez le rouleau sacré, trouvé dans le vase, puis après avoir rapidement fait le compte de vos possessions, (tapez <LISTE>, un parchemin sur lequel sont répertoriés vos biens se déroulera à l'écran), vous vous dirigez vers le Pic de l'est. En chemin, peu à peu, revient à votre esprit ce qu'on vous a raconté au sujet du premier empereur de QIN. Celui qui chargea, votre aïeul LIOU, de bâtir le tombeau impérial de XIAN, où devaient être ensevelies, non seulement son Illustrissime Altesse, mais aussi toute l'armée impériale. Toutefois pour épargner quelques vies humaines et ne pas désorganiser l'Empire, il fut décidé que l'armée sacrifiée serait seulement de bronze et de terre cuite. (Véridique ! C'est cette armée de pierre qu'on a retrouvée récemment en Chine. D'ailleurs, à part LIOU (et le joueur !), tous les personnages ainsi que les faits historiques sont rigoureusement authentiques). Quelques objets, c'est-à-dire, des tonnes de pierres précieuses de jade et d'or, des milliers d'étoffes rares, des plats d'argent, des centaines de parfums introuvables, des monceaux de coffres remplis des trésors les plus précieux, furent enterrés avec lui. LIOU lui-même, pour ne pas être tenté de dévoiler l'emplacement des pièges protégeant le trésor, fut sacrifié, comme tous les ouvriers qui participèrent à la construction du tombeau. Seulement, bravant l'interdit, il éparpilla 5 plans du tombeau à travers toute la Chine. (En tapant <VOIR PLAN 2>, quand vous l'aurez, une partie du tombeau royal se dévoilera).

C'est en méditant sur ces souvenirs, que vous vous approchez de la retraite du Chaman. Enigmatique, il restera de marbre à toutes vos paroles, jusqu'à ce que vous lui ayez marqué suffisamment de déférence. (Chaque fois qu'un mot est compris par l'analyseur de syntaxe, il passe en vidéo inversée, comme dans SRAM). Insistez ensuite, car il vous remettra un objet essentiel, ainsi que les salutations de WEN-CHEN, le Dieu du Temps et des Pestilences. Chaque image est importante et contient, ainsi que chaque

e l'armée de pierre







phrase, des indices indispensables ou des puzzles à résoudre (120 en tout, sur 2 disquettes, avec superpositions de fenêtres, au remarquable graphisme 4 couleurs, léché et laqué, inspiré des estampes chinoises). Votre quête sera longue et difficile. Mille dangers vous guettent. Les Tartares et les Démons des Enfers (superbe scène !), astiquent leurs lances en vous attendant. Vous vous voyez déjà survolant l'armée de terre cuite pour punir ce roi cruel et vaniteux... (Superbe phase en cinépanorama, colorée et difficile où l'on risque cent fois d'avoir "une tête séparée du corps qui regarde la hache" et sans sauvegarde possible dans cette dernière partie. Oups !). Loués soient les auteurs S. et L. HAUDUC, J. HEMONIC et S.PICQ (qui a commis l'excellent "BIRDIE" et qui dans les anciens temps sévissait à S.V.M.), pour vous avoir permis de venger votre ancêtre dans cette aventure au graphisme évocateur et poétique, à l'intrigue consistante et aux personnages cohérents, d'emploi facile et plaisant à l'image des "SRAM I et II". Que "PHYNANCE" et "OKTET", les Dieux de l'Informatique et du Succès, soient avec vous !

GOD SAVE THE QIN ! ! !

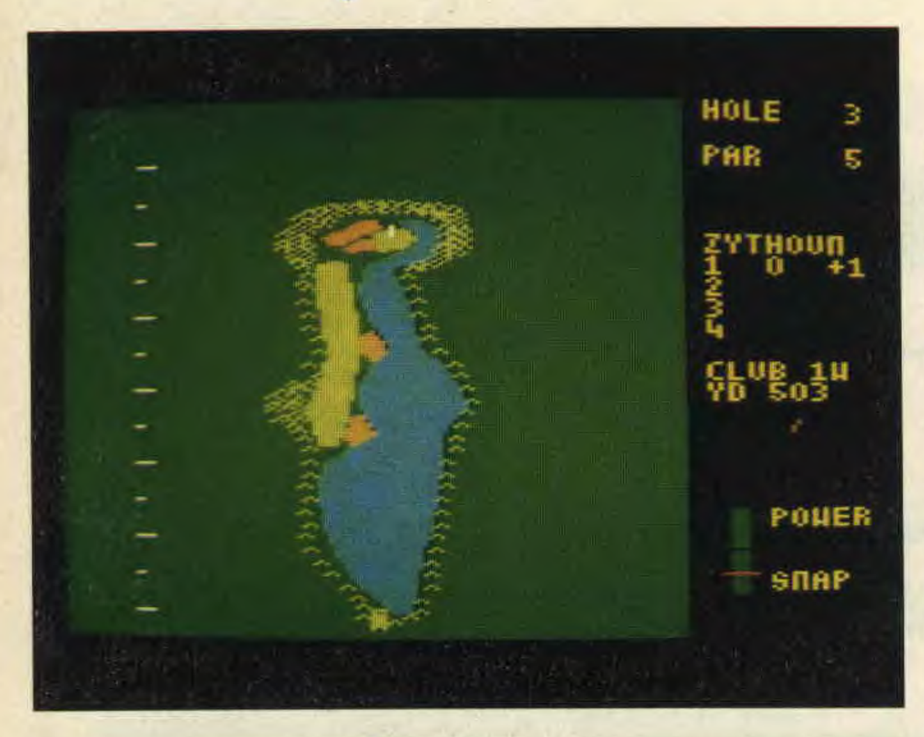
Léopold Braunstein

QIN édité par ERE INTERNATIONAL. Disk : 220 F TTC.

Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	17,5/20
Note :	87,5 %



leader board, ou le gol





ACTE 1, scène unique

Personnage : Gérard Zythoun, rockeur
Décor : la zone, la vraie.

Pfff, le golf ! Un sport de dandy, de ministre, de richard... Qu'est-ce que vous voulez qu'un mec comme moi, Zyhtoun le rockeur, fasse sur un green. Pfff... Taper pendant des heures dans une petite balle, grosse comme une bille, pour la mettre dans un trou, très peu pour moi, les aminches. J'préfère encore m'faire un petit flip de derrière les fagots au Voltigeur.

Quoique. Je cause, je cause, mais en fait, y'a un an, j'étais arrivé dans un club de golf super bléca, achtement sympa. Ca s'appelait Leader Board. Moi qui pige que dalle au golf, j'avais tout compris et je m'étais éclaté comme une bête. Ca, j'vous le dis, c'était un bon plan... Mais aujourd'hui, terminé, fini, kaput. Allez, je vais faire un tour au voltigeur...

Interlude :

Gérard Zythoun enfourcha avec dextérité sa mobylette et partit vers de nouvelles aventures.

ACTE 2, scène 1

Personnage : un jeune homme. Appelons-le Thierry Baille pour ne pas dévoiler sa véritable identité.
Décor : bureau, téléphone.

(Le dialogue original est en anglais. Il sera traduit au fur et à mesure en Français grâce aux miracles de la technique moderne. Admirez au passage comme le mouvement des lèvres colle bien aux paroles)

- T B : Vous me dites que le club Leader Board va rouvrir ? Mais c'est fantastique.
- T B : Tous les parcours ont été redéfinis : c'est fabuleux... les paysagistes ont égayé le décor en plantant des douzaines 'arbres ? Magnifique... C'est vraiment la classe mondiale ce truc !

Une voix nasi...

- T B : C'est cela, comptez sur moi. A bientôt.

ACTE 2 SCENE 3.14116

Personnage : Gérard Zythoun, rockeur à coeur.
Décor : une mobylette qui fume.

G Z : Saloperie de chignole. Encore foirée. La prochaine fois, j'piquerai une japonaise, elle carburera mieux. Qu'est-ce que je vais pouvoir faire dans ce coin pourri ?

Entre un petit mec, très propre sur lui...

Petit mec : Dis Zythoun, dessine-moi un ordinateur.

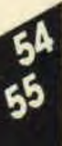
G Z : Tu te goures petit, on n'est pas chez St-EX ou Renaud ici. J'ai pas le temps, faut que j'finisse cette histoire stupide avant ce soir. Allez dégage.

Gérard Zythoun part à pied. Le soleil est à son zénith. Il arrive soudain devant une grille.

ACTE 49.3 SCENE PLEINE DE DEPUTES

Décor : Club de golf ultra-moderne, peint en couleurs vives (16 pour être précis)
Personnages : Gérard Zythoun, rockeur de grande banlieue
Marcel Zythoun, gérant du club
André Zythoun, caddy
Paul zythoun, figurant

- G Z : Oh lui hé ! Y ont rouvert le LEADER BOARD et y m'avaient même pas prévenu. Tiens, pour me calmer les nerfs, j'vais faire un petit 18 trous vite fait. Roulez jeunesse. Holà vous là, apportez-moi des clubs et une balle:
- M Z : Avec plaisir monsieur, mais à quel niveau jouez-vous ?



feur malgré lui...

- G Z : Qu'est-ce t'as, ta, qu'est-ce t'as ? C'est quoi, les niveaux ?
- M Z : Notre club, très moderne, vous permet de jouer à trois niveaux. Pour les débutants, un champ électromagnétique supprime le vent et une gaine nucléaire permet de bien rester en ligne lorsque vous faites un swing. Amateur, vous devez contrôler les mouvements de votre poignet. Les pros doivent également tenir compte du vent dans l'estimation de leurs trajectoires. Tout cela au joystick, bien sûr.
- G Z : Pour qui tu me prends, toi ? J'suis un pro moi. Et je vais sur le parcours le plus dur. Y s'appelle comment déjà ?
- M z : Le Gauntlet, monsieur.
- G Z : Tiens, ça me rappelle un jeu d'arcade du Voltigeur. Allons-y. Tu te ramènes, toi le caddy.
- A Z : Oui, Monsieur.



ACTE 55553, SCENE 0

Personnages : Gérard Zythoun and his band, et les autres gugusses (je craque, pas vous ?)
Décor : des arbres, de l'eau, de la pelouse et dix-huit trous.
On distingue Paul Zythoun, au loin, qui passe.
- G Z : Ouah les mecs. Il est encore mieux que l'ancien, ce truc. D'abord, Y'a vachement plus de couleurs, 16 au lieu de 4 dans la première version. Ensuite l'animation est toujours aussi belle. Et il est beaucoup plus dur que le premier, tout en restant accessible à ceux qui n'ont jamais tâté au golf. Y'a des flaques d'eau partout et pire, y'a plein d'arbres sur le parcours. Y sont super beaux, même si moi, j'préfère les bécanes. Y s'affichent à toute vitesse. Et comme y sont juste sur le parcours, t'as intérêt à faire méchamment gaffe si tu veux pas envoyer ta balle dedans. C'est encore plus génial que le premier, et je pèse mes mots. Un peu ouais, que c'est super. Même que vous avez tous intérêt à venir jouer ici, sinon la prochaine fois que je vous croise au Voltigeur, je vous pète la tête. Compris ?
- M Z : Oui, m'sieur.
- G Z : J'te cause pas, à toi. C'est à eux, les lecteurs, que je jacte. j'ai jamais vu une simulation de golf aussi belle, alors c'est vous dire... L'animation est fabuleuse et les décors magnifiques. De quoi faire aimer le golf à n'importe qui.
Au loin, Paul Zyhtoun repasse...

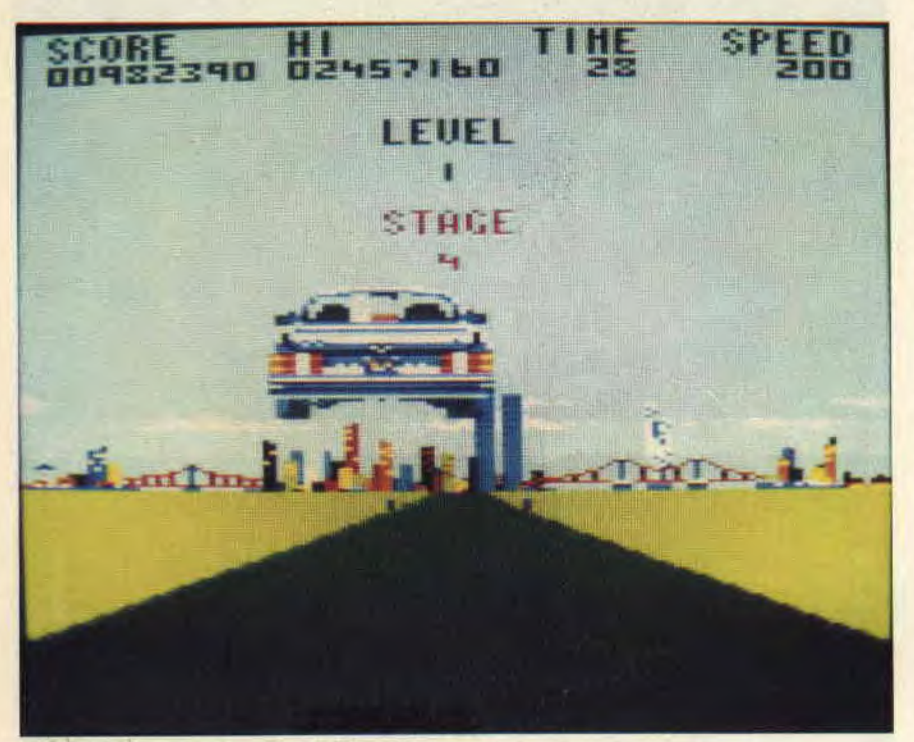


RIDEAU. Applaudissements nourris

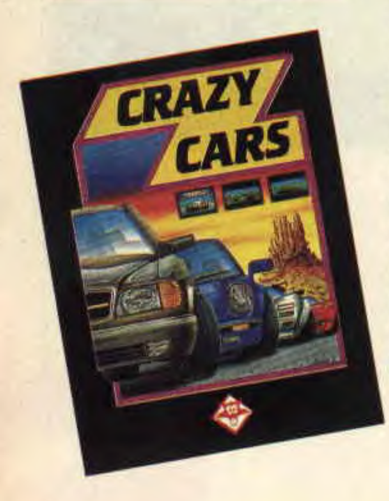
WORLD CLASS LEADER BOARD
édité par ACCESS et distribué par US Gold.
K7 : 89 F TTC,
disk : 145 F TTC.



VOTRE VOITURE MONSIEUR PROST...





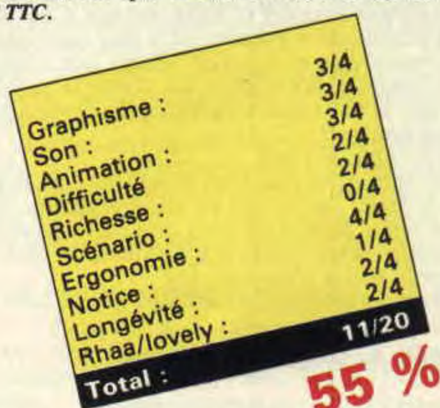


Imaginez-vous sortant d'une pub pour les pneus "Bonne Année". Brusquement plus de frein. OUAH ! ! ! Alain Prost et la pauvre nouille qui l'interviewe dans le fossé. Non, il y a encore des freins. En fait, vous avez juste confondu la pédale de frein avec celle de l'embrayage. Deux morts sur la conscience, que faire ? C'est à peu près ce qui m'est arrivé par une belle journée de fin décembre.
Il faut, bien sûr, que cet accident me tombe dessus. Je venais à peine de me trouver ce job. Une seule solution : tailler la route. J'ai tous les atouts de mon côté. Une superbe Mercedès,qui se tape le deux cents à l'aise, quelques notions de pilotage glanées ici ou là. Mon but : aller toujours plus loin, rejoindre cette ville qui me paraît si proche et qui pourtant semble me fuir. Malgré, la super adhérence de mes pneus "Bonne Année", je commence à ne plus me sentir aussi cool (and the gang). Enfin la route est large, je suis seul, le soleil brille, les petits oiseaux chantent.

Heureux ? Certes non. Ma solitude n'a pas eu le temps de me peser. Je ne suis plus seul. De petits bolides essayent de me faire la peau. On se croirait sur les Champs Elysées. Pire que les autos tamponneuses de la foire du Trône. Avec les bosses, je vous jure çà devient de plus en plus "craignos". Mais le compteur tourne, le temps s'écoule imperturbablement, et cette foutue ville qui recule tout le temps.
Aïe ! j'ai encore failli rater un virage. Heureusement, un petit coup de troisième et ça repart. Ah, celui-ci, j'l'avais pas vu. Il a surgi juste après une bosse, alors que ma voiture était encore à trois mètres du sol. Trop tard, j'viens de me prendre au moins une dizaine de poteaux, le temps de me remettre sur la route.
Les autres voitures me sont repassées devant. C'est pas que je sois un fan de compétition, mais je ne supporte pas qu'on me double. Pied au plancher, je dépasse la première par la droite. Je coupe le virage en rasant la seconde, ouaouf ! C'était limite. Quant à la troisième, le temps de redresser à la sortie du virage, je la vois juste devant moi. Impossible de l'éviter, mais une superbe bosse me fait décoller. En retouchant le sol, je m'aperçois qu'elle n'est plus devant, mais derrière moi. Ouf, j'ai eu chaud.
Les keufs m'ont repéré, et cette ville qui n'arrive toujours pas. Parvenu au niveau deux, je saute dans une superbe porche, style 911 Turbo. "Avec cette bête, je vais enfin pouvoir m'éclater maousse" me dis-je dans ma petite tête de moineau (rapace). Tu penses, comme l'autre elle se traîne à 200, un veau quoi ! Et rebelote, c'est reparti comme en quatorze. Ainsi, avec différentes voitures vous vous retrouvez aux mêmes endroits, avec les mêmes obstacles. Le décor, toujours égal à lui-même (c'est le même), défile imperturbablement. Je résumerai ce chef-d'oeuvre de la micro-informatique par une phrase :"point de frisson, point d'émoi, mais que de morosité."

Lipfy.

CRAZY CARS édité par TITUS. K7 : 165 F TTC, disk : 190 F TTC.



Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	1/4
Longévité :	2/4
Rhaa/lovely :	2/4
Total :	11/20

55 %

AVIS CONTRAIRE Pas d'accord Monsieur Lipfy (quel nom !), pas d'accord ! Ok, le logiciel n'est pas passionnant-passionnant. Titus aurait pu soigner le scénario. Mais il faut cependant souligner la qualité technique extraordinaire de ce programme. Un niveau de programmation rarement atteint sur CPC : la course se déroule vraiment à une vitesse folle. Rien que pour ça, le logiciel vaut le détour.



GRYZOR EST GRISANT ! !

Attention les poteaux, accrochez-vous ! ! Voilà du soft qu'il est bon, qu'il dégouline entre les doigts, et qu'après on se les pourlèche goulûment. GRYZOR fait partie de ces jeux à la con qui vous tiennent en haleine, la langue pendante, les nerfs à vif et les orteils en éventail durant de longues heures.

Voyez-vous, là il est 11 heures et 36 minutes, j'ai joué avec GRYZOR toute la nuit. Seul dans les bureaux d'une banlieue rouge désolée, j'me suis décarcassé pour vous faire voir de belles images (regardez les zolies photos). Ma technique n'est pas encore bien au point ; bien qu'un arbre généalogique poussiéreux, retrouvé dans un grenier, me donne une parenté éloignée avec Kâli (une déesse multi-tâches) ; je n'arrive pas toujours à jouer, puis à appuyer, au moment opportun, sur la touche pause ou le bouton de la MULTIFACE 2 qui me permet de sauver une page-écran puis de la photographier par la suite. Galère quoi !

GRYZOR ET GRYZKA

M'enfin, j'ai joué toute la nuit, j'ai les yeux éclatés, la colonne vertébrale en marmelade mais... Mais j'ai quand même réussi à atteindre la deuxième partie de GRYZOR. J'ai galéré, j'ai sué, j'ai les mains pleines de cloques, les voisins ont mal dormi, mais j'étais content ce matin de montrer à la femme deménache ma dextérité à manier le petit soldat. Ce fut par la suite un concert pour GRYZOR et achpirator en CPC majeur.

Alors que personne à la rédaction ne connaissait GRYZOR, ce fut la cohue ce matin autour de l'unique AMSTRAD CPC de la rédaction. Car non, ce n'est pas une rumeur, par ces périodes de fête, de vaches maigres et d'importantes chutes de neige sur GENTILLY la belle, c'est sur un seul et unique CPC que nous vous avons concocté notre numéro un. Nous aurons deux CPC pour le numéro deux et organiserons d'importantes soldes pour le numéro trente.

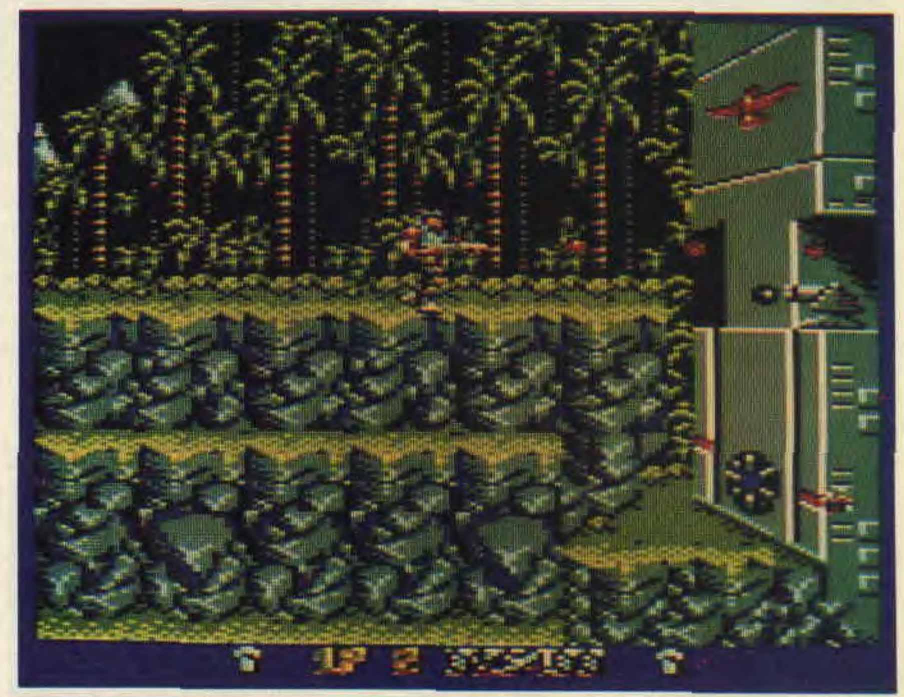
POURQUOI GRYZOR VA-T-IL FAIRE UN TABAC ?

Déjà, parce que j'y ai passé la nuit, sur ce foutu jeu, sans voir le temps passer. Parce que je me suis fait agresser par mes acolytes qui voulaient à tout prix prendre ma place et le joystick devant l'écran. Justement l'écran, graphiquement ce jeu est un enchantement, car si les personnages sont petits, ils sont bien dessinés et très colorés. Le personnage, LANCE GRYZOR (le héros quoi), est animé de nombreuses positions. Il ne s'agit pas d'un vulgaire "TCHAC-TCHAC-POUM-POUM", et il vous faudra de longues heures d'observation et d'apprentissage avant de maîtriser parfaitement les déplacements, bonds et pirouette de votre personnage. Et de plus, je ne vous donnerai aucune indication, aucune aide, car je veux vous laisser le plaisir d'en baver comme j'en ai bavé avec ce jeu d'enfer ! ! !

Un seul conseil, et je peux vous donner celui-là, ACHETEZ GRYZOR ! ! Et en disquette de préférence pour les chargements des différentes parties. Enfin, et je ne sais pas si je dois vous le rappeler, ce jeu est bien sûr une adaptation d'un jeu d'arcades ; mais là il faut souligner l'excellente tenue de cette transposition sur AMSTRAD CPC ! !

Robby qui va dormir.

GRYZOR, édité par OCEAN et distribué par US GOLD. K7 : 89 F, disk : 145 F.



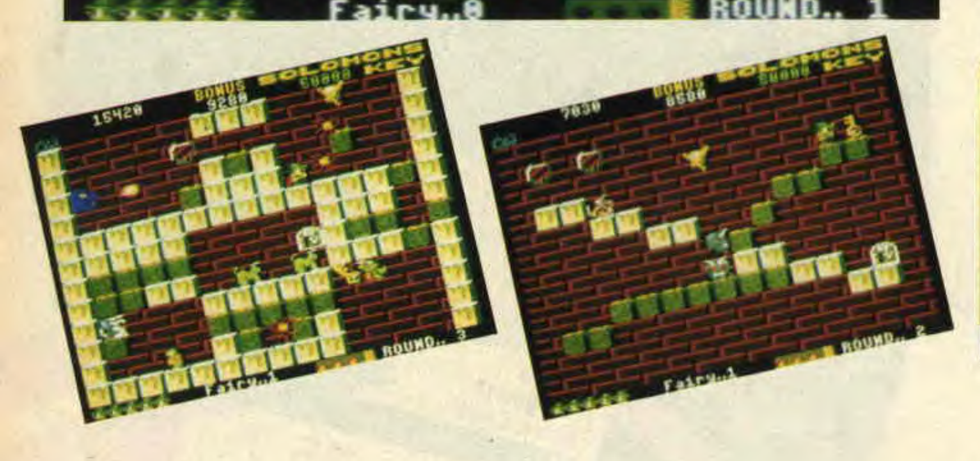


S

IL EST BEAU MON SOLOMON ! ! !

Y a-t-il des rescapés dans la salle ? Je veux parler de ces nostalgiques de MANIC MINER, de ces allumés de JET SET WILLY, de ces inconditionnels de DONKEY KONG... Bref, de tous les fous des jeux multi-tableaux, plus ou moins jeux d'échelles et d'escalade, jeux à étapes où patience et dextérité sont les clés de la réussite et de la victoire.





SOLOMON'S KEY pourrait être le digne descendant d'un jeu tel que LODE RUNNER. Pour les ceusses qui n'ont pas connu ces temps immémoriaux où l'informatique ludique avait le goût acidulé de la-pomme, rappelons que LODE RUNNER est un des tous premiers jeux multi-tableaux dit "d'échelles". Dans ce jeu aux 150 écrans, il fallait jouer d'adresse et de réflexion pour trouver le chemin du niveau supérieur. Pas de problème, SOLOMON'S KEY est de la lignée de ces softs sur lesquels on a passé, on passe, on passera des heures, des nuits blanches.
Justement, parlons-en de ces heures d'enfer, de joie, de désespoir passées sur ce jeu. Et j'enrage, je fulmine, je hais tout le monde : de TECMO, l'éditeur, à US GOLD, le distributeur.
C'est un Robby à cran qui vous parle en ce moment. Les citernes de café que j'ai pu ingurgiter ces derniers jours m'ont rendu quelque peu nerveux... JE VEUX PASSER LE TROISIEME TABLEAU ! ! ! !
Et ce n'est pas faute d'essayer. Ouaip, le troisième tableau de SOLOMON'S KEY est un défi de trop, mais comptez sur moi pour le relever. Je n'ai peut-être pas encore saisi toutes les subtilités de ce superbe jeu. Car oui, ce jeu, je le trouve plaisant, joli. Joli car j'ai eu le temps de l'admirer. Pour ce qui est des graphismes, ils sont assez agréables à l'œil comme vous pouvez le constater sur les photos. Il s'agit des photos des trois premiers tableaux, les seuls que j'ai pu voir pour l'instant !
Et je ne désespère pas, hoooo non ! ! ! Pourquoi ? Parce que la musique est entraînante, que le jeu promet d'être intéressant car déjà ardu au troisième tableau. Parce que le principe de déplacement en créant et supprimant des blocs est original. Presque aussi original que le scénario, quoique ce dernier, on l'oublie très vite. Ce n'est pas un jeu d'aventure, c'est un jeu où l'on doit aller le plus loin possible ; et moi j'arrive pas à y aller ! ! !
Ça vaudrait presque le coup que je fasse un deuxième essai le mois prochain (si toutefois j'ai trouvé la voie du quatrième tableau d'ici-là).
Ce soft a tous les ingrédients pour séduire les amateurs d'arcades où la réflexion est indispensable pour mener à bien sa mission.
Je vous laisse découvrir toutes les subtilités de SOLOMON'S KEY que je vous conseille, bien sûr, de vous offrir au plus vite.
Peut-être aurez-vous l'esprit plus vif que moi et trouverez-vous la parade pour franchir ce satané troisième tableau ! ! !
Tenez, dans un prochain numéro j'essaierai de trouver une page pour vous mettre plein de photos des différents tableaux de ce jeu diabolique si toutefois j'arrive à trouver toutes les clés de Salomon, le roi coupeur de mômes.

Robby qui se calme.

SOLOMON'S KEY, édité par TECMO / US GOLD. K7 : 95 F TTC, disk :145 F TTC.

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	**15/20**

75 %



ROCKY VIDEOSHOW.

Saleté de coin. Faut dire, j'aurais pas dû venir. C'est vrai, j'le connais, ce quartier maudit. L'an dernier, j'étais déjà passé par ici. Même qu'y a des gars qu'en avaient fait un jeu vidéo, un "softwouare", comme y disent. Billy La Banlieue. Craignos, comme nom, vous trouvez pas. Enfin bref. Même que ce truc, ça avait eu une sorte d'oscar, un machin d'or heu... Tilt d'or, je crois, pour la meilleure animation. A mon avis, y devaient avoir un copain dans le jury, les mecs... Le jeu était sympa mais bon, faut pas QUE déconnecter, quand même. Il fallait que je joue à des jeux vidéo (ah ouais, super). Mais y avait des crétins qui m'empêchaient d'y accéder. Alors, y fallait que je leur donne des trucs, genre un coeur à une fille, un révolver à un flic... Vous vous rendez compte ! Moi filez un truc à un keuf. Si j'en croise un et que je lui file quelque chose, ce serait plutôt du genre coup de saton ou coup de boule. C'est pour ça que le soft, y m'avait moyennement plu. Pas assez destroy.
Mais ce coup-ci, je sors de taule, je retourne en ville. Et y faut que j'file un coup de bigo vite fait à ma gonzesse Lily. Sinon, à tous les coups, elle va se casser et me jeter (dures les meufs). Pas facile de trouver une cabine dans ce coin pourri. Toutes les lumières de la rue sont éteintes, les bourgeois dorment comme des cons, comme dirait Renaud. C'est pour montrer que sous mes tiags et mon perfecto se cache un mec vachement culturé. Bref. J'me balade tranquille. Oh tiens, une cave. Super, un jeu d'arcades. Ca fait un max de temps que j'me suis pas éclaté avec un truc çacomme. Un petit coup de tiag dans le compteur, et hop, à moi la partie gratuite. Ouah l'autre, c'est un Shoot Them Up, un genre de machin où tu dois déglinguer le maximum de cow-boys sur l'écran avant qu'ils ne te butent. Fastoche ! Un des tous premiers jeux d'arcades, mais ça fait toujours plaisir d'y rejouer.
Bon c'est pas tout ça, y faut que j'appelle ma nana, moi. Ok, je remonte. Hum, c'est plutôt glauque par ici. Les maisons sont mignonnes, mais m'est avis que le coin est plutôt mal fréquenté la nuit. Tiens ! Qu'est-ce que je disais. Un Keupon. Un punk. Un irokois. La crête verte en plus, drôlement ringard le pauv' mec. S'y croit qui va me faire peur, y faut qui retourne écouter Sex Pistols. D'abord, j'y cause même pas. Un coup de boule dans la cheutron, un coup de saton dans les burnes, et hop, rétamé : avant de revenir chatouiller Billy le rocky, y passera bien trois-quatre mois à l'hosto.
Brrr. Ca craint vraiment, ce bled. Tiens l'église. J'me rappelle, quand j'étais môme, avec mes potes, on allait remplacer le vin de messe par de la Vodka. Le pauv' curé, complètement bourré. Y s'est mis à chanter "Love me Tender" au milieu du sermon. L'éclate. Tiens, un autre jeu d'arcades. Oh, y'a un skin head qu'est déjà là. Peux pas les saquer, ces mecs-là. D'abord, c'est tous des fafs. Ensuite, c'est tous des c... Pousse-toi, ringard, laisse jouer les pros. J'aurais pas dû lui dire ça. J'avais pas vu qu'il avait une batte de base-ball, cet enfoiré de première. Et le coup qui m'a balancé sur la trogne, j'peux vous dire que c'était pas du pipeau. J'en ai vu un max, de chandelles. P'têt même trente-six, comme mes vieux y disent, mais j'ai même pas pu les compter. En tout cas, si un jour je retrouve ce skin, y verra que moi j'sais jouer du cran d'arrêt. En attendant, j'ai toujours pas appelé ma meuf. Si ça continue comme ça, sûr qu'elle va me larguer, cette... Merde les flics. Y z'ont du voir que j'avais éclaté le jeu vidéo. Y vont encore me ramasser et j'vais me retaper trois mois de mitard. Bah. Sûr que Loriciels, y vont bien encore sortir un soft sur moi. Y pourraient appeller ça BILLY 2, pas vrai ? Y pourraient mettre dedans plein de petits jeux d'arcades, genre ZAXX, Trempoline, Cow-boy, etc. Et pis y pourraient mettre des keufs, des skins, des punks, des mecs dans tous les coins. Le tout avec un graphisme sympa, une super animation et des commandes qui répondent bien au joystick. Et tiens, qu'y z'oublient surtout pas de mettre un bigophone, y faut que j'appelle ma nana, moi.
Note de Loriciels à Billy : ça roule, mon pote. Voilà le jeu tout comme tu voulais. Il est vachement mieux que le premier, pas vrai...

Olivier Zythoun





Billy 2 édité par Loriciels.
K7 : 140 F TTC,
Disk : 198 F TTC.



Graphisme	: 3/4
Son	: 3/4
Animation	: 3/4
Difficulté	: 2/4
Richesse	: 3/4
Scénario	: 3/4
Ergonomie	: 2/4
Notice	: 2/4
Longévité	: 3/4
Rhaa/Lovely	: 3/4
Note	: 14/20

70 %



Hantez votre CPC.

Marre de désintégrer du martien vert à la tonne ? Trop fatigué pour user vos méninges sur un jeu de stratégie ou de réflexion quelconque ? Vos petits nerfs sont crispés après une journée particulièrement éprouvante ? Décontractez-vous en douceur ! Enfilez un suaire, allumez quelques bougies, votre CPC et introduisez la disquette BUBBLE GHOST d'ERE Informatique.

J'avoue avoir été séduit par l'emballage à l'aspect fort sympathique doté de textes éminemment instructifs : on y apprend, ERE dixit, que l'auteur, né studieux et avec (chose incroyable !) l'esprit vif, en bon chevalier du troisième millénaire qui se respecte, a créé ce logiciel, que les Américains nous envient, entre deux sauts en parachute (si, si ! je n'invente rien). Trêve de persiflage, passons à BUBBLE GHOST enfin au "fantôme bulle" je veux dire ! Dans ce jeu, *un petit fantôme doit pousser (et non coincer) une* petite bulle au travers des nombreuses salles d'un château du genre revisité "Hi Tech". Les fantômes étant par principe immatériels, notre gentil revenant peut traverser sans dommage tous les murs et artefacts divers disposés en travers de son chemin. Comment faire pour pousser la bulle ? Simple, cette race de fantômes dispose apparemment de poumons bien développés. Il faudra donc guider la bulle tout *bêtement en soufflant dessus. Il est nécessaire, voire* indispensable, de doser judicieusement la force et la direction du souffle. Prudence donc, car la bulle est soumise à l'inertie et explose au moindre contact avec murs, piques et autres objets plus ou moins dangereux placés là par l'esprit retors du programmeur. Si vous échouez dans la traversée d'une des pièces, le fantôme se fâche, et n'est apparemment pas très content du résultat. La bulle réapparaît au début de la salle et c'est reparti pour un tour.

Détail marrant, si vous soufflez trop longtemps, le petit fantôme devient rouge écarlate comme sous l'effet d'une asphyxie soudaine. Vous aurez à surmonter divers pièges dans cette aventure. Les bougies, par exemple, font se volatiliser la bulle par leur chaleur. Les ventilateurs se contentent, quant à eux, de créer de redoutables courants d'air poussant généralement la bulle vers les murs ou divers obstacles. Mais ne dévoilons pas tout, sachez simplement que nombreux autres objets animés existent pour vous mettre des bâtons dans les roues mais aussi uniquement pour décorer les pièces (pinces sortant des murs, étoiles variant de volume, têtes animées ...). Graphiquement agréable à regarder, le jeu dispose, en plus, d'une bonne animation. La musique et les bruitages sont tout à fait honorables. Enfin, détail supplémentaire, le jeu se joue au joystick et au clavier.





Les mésaventures du petit fantôme et de sa bulle prêtent peut-être à sourire, mais croyez-moi, c'est loin d'être évident. Une idée originale alliée à une réalisation de haut niveau donnent à ce jeu d'arcades une excellente tenue.

John Longsword

BUBBLE GHOST édité par ERE informatique K7 140 F, disk 180 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	15/20

75 %



ROLLING THUNDER



ou comment adapter un soft anglais à nos banlieues grises.

2 heures et demie du matin, la renault 25 file tranquillement à plus de 140 sur la RN186. Un silence de mort règne dans la voiture, ses occupants n'ont pas prononcé un mot depuis qu'ils ont quitté l'autoroute. "on doit être proche maintenant" pense intérieurement la jeune fille. Les quatre types qui l'entourent n'ont pas l'air commodes.
C'est après un grand panneau indiquant le Marché d'Interêt National de Rungis que la voiture ralentit. Pendant tout le trajet, les types ont gardé leur ridicule cagoule qui ne sont pas sans rappeler celles du KKK. La jeune femme commence à avoir vraiment peur quand elle aperçoit un grand hangar, lugubre, peu éclairé, mais apparemment très bien gardé par d'autres hommes encagoulés.
Après avoir roulé au pas dans le dédale des grandes allées vides de Rungis, la voiture s'arrête et la jeune femme est amenée sans ménagement dans un résidu obscur.

Le temps passe et les liens commencent à lacérer les poignets de la pauvre fille qui regrette amèrement sa curiosité à l'égard des comportements bizarres de son patron. Elle n'aura pas occupé longtemps sa place d'aide-comptable. La voici aux mains d'une redoutable organisation terroriste, complètement fanatisée par une secte bien peu recommandable.

Que va-t-il lui arriver ? Si seulement un charmant jeune homme pouvait trouver le carnet de notes laissé dans la petite poche de son grand sac, en toile bleue et verte, accroché parmi les vêtements sur le portemanteau près de la porte d'entrée de la maison juste à côté de la bibliothèque en noyer avant d'entrer dans le salon (oui, je sais, je suis cruel, allez boire un verre d'eau). Mais avec des scies, on deviendrait menuisier, mon brave monsieur...

Mais voilà, elle est bien seule dans cet endroit qui sent le poisson pourri, dans cette petite pièce sombre qui sent le roquefort à consommer avant fin juillet 1953.
Bien qu'elle se sache condamnée à l'autel pour le grand sacrifice, elle garde l'espoir qu'un jeune boutonneux allumera son CPC et, sous l'apparence d'un mannequin en slip pour affiche de RER, viendra la délivrer de ses horribles kidnappeurs.





Oui, il viendra son héros et "ça va faire mâle" ! !
Il viendra avec son beau pull rouge qu'elle lui aurait tricoté durant les longues soirées d'hiver, avec son revolver chargé à blanc (les balles sont blanches dans le jeu) et tuerait sur son passage, sans vergogne, tous ces êtres immondes dans cet énorme entrepôt-hangar des halles de Rungis. Et alors, il y aurait de la belle animation, des sprites bien animés et des cadavres partout sur son passage. Il aurait fort à faire pour traverser tous ces hangars, mais tellement pris par l'action, il irait jusqu'au bout ! !
Oui, le jeune homme, il va allumer son CPC pour combattre ces vilains fanatiques, et il jouera des heures avant d'arriver au bout de ses peines. Mais après tout, il aime ça !

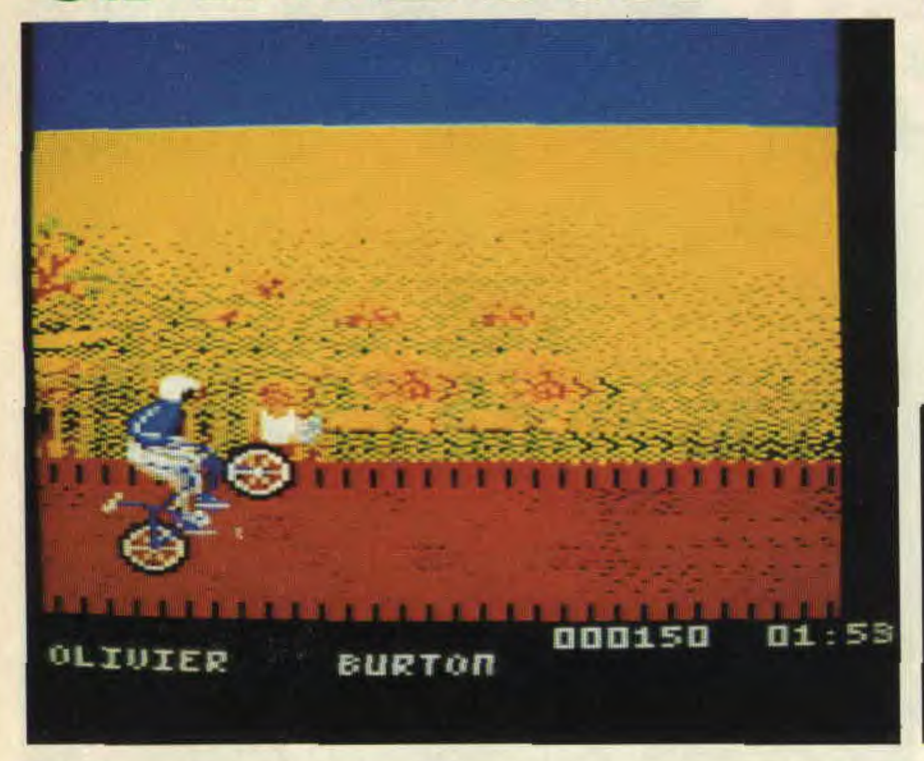
Robby de Rungis.

***ROLLING THUNDER**, édité par Namco et distribué par US Gold. K7 : 95 F, disk : 145 F.*

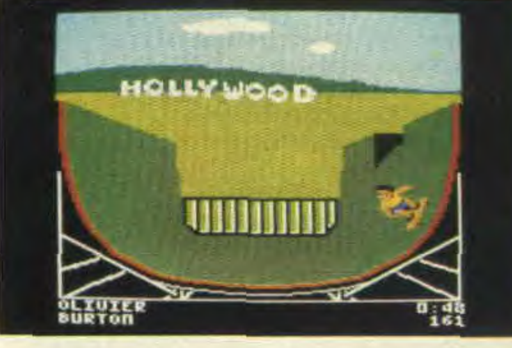
Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %

SEA, SUN AND GAMES...







Le soleil au zénith. Les filles, belles à mourir. La plage, les palmiers. La mer, d'un bleu infini. Malibu. San Francisco. Los Angeles. Et toutes ces sortes de choses. En un mot, la Californie, les vacances, le soleil. Le décor est planté. On s'y croirait, pas vrai ? Bon, avant tout, on est là pour rigoler. Eh oui, pas de castagne aujourd'hui. Ne soyez pas déçu, on va quand même s'éclater. Si vous n'êtes pas branché sur les sports californiens, suivez-moi.

Allez, pour commencer, on va se faire un peu de skate-board. Pas question de faire une simple balade, il va falloir mouiller les genouillères. Je m'élance sur la piste en demi-cylindre, et c'est parti. J'amorce un demi complet, je monte sur la paroi opposée et hop, un demi-tour avec double axel dans l'air. A toi. Comment ça, t'as le vertige ? Bon OK, you're the boss.

Un frenchie, il doit aimer le foot, pas vrai ? Nous ici, on préfère jongler avec le ballon, ou, encore plus dur, avec une toute petite balle. Balaise, non ? Comment ça, t'aimes pas le foot ? T'es vraiment un cas, toi ! Qu'est-ce que tu dis ? T'es venu en Californie avant tout pour te dépayser, alors le foot, ça te gonfle ? OK, on va passer à quelque chose de plus typique. Rendez-vous à Malibu.

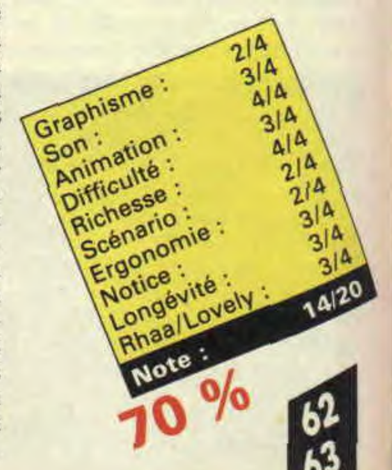
T'as vu cette plage, avec les palmiers, les filles en string... T'en vois tous les jours, des comme ça, à Deauville ou Palavas-les-flots ? Et le surf, t'en as déjà fait quand t'allais en vacances à Saint Malo ? Vas-y, monte sur la planche. Donne un coup de reins pour te diriger. Suit l'angle de la vague, you're stupid. Take it easy, monte pas trop haut ! Damned. Dans les choux. Ou plutôt, in the water. Comment ça, tu préférais encore le skate ? OK, on y retourne.

Ca tombe bien, il y a une piste qui longe Malibu. Evidemment, elle est pas très propre, y'a personne qui la nettoie. Evite les peaux de banane et saute par-dessus les fissures, that's fine, no ? No ! T'es vraiment un bâtard, toi. Et le vélo bi-cross sur une piste de compétition, avec figures acrobatiques, ça te plaît ? Et le freesbee ? OK, je te merde. Retourne dans ton banlieue et fous la paix à nous les Américains de la Californie. Minable. Pauv mec. Asshole...

Oh lui eh ! Il exagère ! ! ! D'abord, tout ces jeux, y sont même pas en vrai, y sont CPC. Y peut toujours frimer avec son accent à la gomme... C'est vrai que c'est un jeu d'EPYX, le célèbre papa de WINTER GAMES et WORLD GAMES, des simulations sportives extraordinaires qui firent des triomphes en leur temps. Deux softs géniaux alliant, avec bonheur, une animation superbe à des graphismes fabuleux (en particulier pour WINTER GAMES).

Nous attendions la suite avec impatience. Il n'y a rien à en redire, si ce n'est qu'elle est un peu en deçà de ses illustres prédécesseurs. Si l'animation a conservé toute sa fluidité, les graphismes ont été dépouillés à l'extrême. Ce changement aurait pu être excusé, si la vitesse du jeu s'en était trouvée accrue, mais cela n'est malheureusement pas le cas. Les six épreuves (skate acrobatique, football, surf, skate de vitesse, bi-cross et freesbee) sont toutes sympa et suffisamment difficiles, même si la notice (entièrement en français) n'explique pas toujours très clairement la marche à suivre. Regrettons certaines fausses notes : par exemple, le ballon avec lequel il faut jongler a la taille d'un pixel. Un peu petit, quand même... Et la version cassette est très mal dupliquée (cela ne deviendrait-il pas une mauvaise habitude, chez US GOLD ?) quant au chargement, il peut poser des problèmes. Malgré cela, California Games reste un très bon jeu, prenant et même passionnant. Et Epyx reste le leader incontesté des simulations sportives. A quand le prochain ?

CALIFORNIA GAMES
édité par Epyx.
K7 : 95 F TTC,
disk : 145 F TTC.



Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %





DAMNED !

Décidément le jeu de rôle ne cesse de déferler en vagues successives sur le petit monde micro-informatique. LE MAITRE DES AMES s'inspire des jeux de rôle d'"Héroic Fantasy" les plus populaires (Dongeons et Dragons, Swords and Sorcery, ...).

Après la création d'une équipe d'aventuriers, votre destin est tout tracé. En route pour le royaume des Licornes ! Le but final : la destruction de l'infâme tyran surnommé le Maître des âmes. Son immense château bourré de monstres et pièges en tout genre ne saurait être un obstacle à votre bravoure. Par Thor ! Le maléfique suzerain payera cher ses félonies.

Les équipiers de l'impossible

Après l'exploration méthodique de la documentation (assez mauvaise) il est temps de créer les personnages. Six caractéristiques par caractère (vie, force, intelligence, ...) sont tirées aléatoirement puis vient le choix de la profession. Signalons à ce sujet une confusion (voulue ?). Les classes offertes sont : guerrier, magicien, clerc, voleur, nain et elfe. Visiblement, il y a là confusion entre race et classe, pourquoi ne peut-on être nain guerrier ou elfe magicien ? Enfin l'achat de l'équipement (armures, armes, lanternes, ...) clôt la génération des aventuriers. A ce stade, il possible de sauver l'équipe sur disquette.

Bienvenue au donjon

Après la création, retour au menu principal pour sélectionner l'option donjon. Il est temps de s'aventurer dans le château. Nous voilà directement transportés dans les sinistres couloirs de la forteresse. Une perspective représente le lieu vu par les personnages dans la direction indiquée par une boussole. Les 4 aventuriers illustrés par leur portrait respectif ainsi qu'une partie de l'équipement en usage sont affichés sur la gauche de l'écran. Une barre verticale contient les icônes représentant les actions possibles (sélectionnées par un curseur guidé au joystick ou au clavier). La serrure ouvre les portes. L'oreille aide à vérifier l'absence de monstres sanguinaires en écoutant aux portes. La main permet le ramassage et la manipulation des objets, et la bulle, aux clercs et aux magiciens, d'utiliser les sorts. Enfin le fléau valide le mode combat, il est alors possible d'observer, discuter, attaquer ou tenter de fuir.

Longsword vous en dit plus

Point extrêmement positif, les personnages peuvent se séparer et disposent réellement d'une autonomie de déplacement (très rare dans les jeux de rôle micro). Celui-ci est obtenu en bloquant par la commande étoile certains des personnages dans un endroit et en se déplaçant normalement. Les protagonistes non présents sont alors représentés par des pancartes "absent". Il suffit de sélectionner la case du personnage désiré pour retourner là où il se trouve. Point moins positif, la lenteur du logiciel. Presque toutes les actions déclenchent des accès disque, qu'il s'agisse des déplacements, de l'ouverture des portes, de l'utilisation de l'équipement... Enfin, à la longue on arrive à s'habituer.

Alors ça vient, cette conclusion ?

Malgré quelques défauts mineurs dans la réalisation, ce logiciel se révèle simple d'emploi. Le système employé pour le contrôle des actions (sélection par icônes) est assez pratique à l'usage. Des graphismes 4 couleurs superbes (hélas peu animés), une musique et des bruitages corrects, enfin un scénario honnête, rendent cette nouvelle production Ubi Soft recommandable à tous les amateurs de jeu de rôle sur Amstrad CPC.

Le maître des âmes édité par UBI soft, disk F.

John Longsword



GRAPHISME :	3/4
SON :	2/4
ANIMATION :	1/4
DIFFICULTE :	3/4
RICHESSE :	3/4
SCENARIO :	2/4
ERGONOMIE :	3/4
NOTICE :	1/4
LONGEVITE :	3/4
RHAA LOVELY :	3/4
NOTE :	12/20

60 %

CHEVALIER DE L'UNIVERS

A deux pas de notre système solaire, il existe une petite planète, loin de toute route commerciale. C'est ici, que le magicien Sfax retient prisonnière "ma dame" (en langage de chevalerie, ça veut dire ma copine). Ca va chauffer... La guilde intergalactique ne veut pas intervenir dans ce conflit. Il me faut donc y aller seul. Je n'aurai que ma machine pour me défendre. Mais quelle machine : un bolide armé d'un canon à charges explosives (le laser était en option, mais ce n'est pas une arme noble).

Prends garde, Sfax j'arrive. Es-tu prêt à relever le défi ? Première vague d'attaques, ce ne sont pas des enfants de coeur. je suis sûr qu'ils viennent de Jailearth, la planète prison de l'empire. Sfax a dû leur promettre la liberté s'ils arrivaient à m'intercepter. Désolé messieurs, ce ne sera pas pour aujourd'hui. Mais à peine ai-je le temps de me remettre de mes émotions qu' une deuxième vague apparaît. C'est pas possible, encore une illusion de ce farceur de Sfax. Il a certainement pris des cours avec Majax depuis notre dernière rencontre. Voilà que ces fictions se mettent à tirer. Heureusement que j'ai revu Top Gun récemment, d'un balancement d'ailes, facilité par la réaction immédiate des commandes, je les évite. Mon canon crache alors tout ce qu'il a dans le ventre. Ils n'y reviendront pas de sitôt.

Ce répit me permet d'observer le paysage, un peu désertique à mon goût, qui défile à une vitesse surprenante. Je vais me taper un petit rase-mottes, d'autant que j'aperçois des portes sous lesquelles j'aimerais bien passer. Brusquement des champignons éclatent sous mon avion. Des mines magnétiques, on ne se refuse décidément rien, monsieur Sfax. Je reprends, vite fait, de l'altitude, avant que mon vaisseau ne se désintègre. La troisième vague m'attend tranquillement et me tombe dessus, en piqué. J'ai bien peur que ma dernière heure n'ait sonné. Mais, il me semble que Sined, le savant ingénieur de la base m'a parlé d'une bidouille qu'il avait réalisée avant mon départ. Bon sang, mais c'est bien sûr ... La cabine de sauvetage spatio-temporelle. Automatiquement, celle-ci se déclenche alors que j'aperçois mon avion se réduire en miettes.

Grâce à cette capsule, je peux récupérer une nouvelle machine et me retrouver à l'endroit où l' autre vient de disparaître. Ouf, j'ai eu chaud. Malheureusement, celle-ci ne peut servir qu'un nombre limité de fois (quoi que si Sined remet son nez dedans, je suis sûr qu'il pourra m'arranger ça).

Bon, c'est pas tout ça. Il faudrait peut-être que je trouve ce maudit magicien. Une porte spatio-temporelle (oui, comme la capsule du docteur Sined), voilà ce qu'il me faut. Attention, elle est protégée par une rangée de mines. Après une approche parfaite, je plonge vers la porte, la lumière du soleil disparaît (vous avez déjà vu des rayons solaires traverser une porte, vous).

Sfax, à nous deux ! Sa tête, hilare, flotte dans l'air. J'ai la nette sensation qu'il se paye la mienne. La chasse commence, mais qui est le chasseur ? A vous de voir.



Enfin un jeu d'arcades qui se sert pleinement des possibilités du CPC. Pour commencer une surperbe page de présentation accompagnée d'une musique qui n' a rien à lui envier. Pendant le jeu, les scrollings vous donnent l'impression que la moindre défaillance de votre part entraînera irrémédiablement le crash. Avec sa puissance de feu, cette machine doit être maniée avec précaution. Un vrai pur sang qui une fois dompté vous emmènera à MACH 3.

Lipfy.

MACH 3 édité par LORICIELS. K7 140 F TTC, disk 198 F TTC.



Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Total :	15/20

75 %

Gauntlet II







Rhahhh ! Bloqués dans les souterrains du château. Mais où est passée la sortie et quelles sont ces formes blanches menaçantes près des tas d'ossements ? Questor, l'elfe réagit instantanément, décochant une rafale de flèches sur la cohorte de fantômes qui menaçait Thor le barbare. Le combat gagne rapidement en âpreté, la hache du guerrier nordique trace maintenant des sillons sanglants dans les rangs de sorciers venus prêter main forte aux spectres. L'issue du combat devient de plus en plus incertaine. Les ossements des aventuriers reposeront-ils pour toujours dans ce sinistre donjon ? La majorité d'entre vous a immédiatement reconnu les héros de Gauntlet en action. Effectivement, nous allons vous entretenir de la suite tant attendue de Gauntlet.

Je veux être un héros

Après l'écran de présentation, choisissons notre personnage parmi l'un des 4 proposés : Thor le guerrier, Thyra la walkyrie, Merlin l'enchanteur, Questor l'elfe. Détail agréable, la couleur du personnage est laissée au choix du joueur. Chaque personnage se distingue par son armure plus ou moins efficace, sa puissance de tir, son habileté au corps à corps et enfin sa puissance magique (le guerrier, par exemple, dispose d'une armure correcte, d'une puissance de tir excellente et d'une capacité magique médiocre).

Des donjons bien remplis

Le jeu se présente sous la forme d'une vue de dessus d'un labyrinthe, dans lequel évoluent 1 ou 2 aventuriers. Ils doivent se tailler, par la force des armes, la ruse et l'habileté un chemin vers la sortie. Celle-ci débouche sur un autre niveau différent et plus dur. Difficile de venir à bout des 100 niveaux du jeu sans une coopération efficace entre joueurs. Chaque personnage dispose de points de vie réduits à chaque combat ou à cause d'absorption d'aliments empoisonnés. Divers trésors, potions, aliments (pour reprendre des forces) et objets magiques parsèment le sol des salles du château. Prenez garde, votre survie dépend étroitement de leur utilisation judicieuse. De plus certains murs sont mobiles, la sortie peut, elle aussi, se déplacer. La recherche devient alors plus ardue.

Les nouveaux monstres

En plus des adversaires bien connus du premier Gauntlet (fantômes, grogneurs, démons, lanceurs de pierre, sorciers, morts) de petits nouveaux apparaissent : les supers sorciers capables de disparaître immédiatement après quelques tirs vicieux donneront du fil à retordre à nos aventuriers. Des flaques d'acide verdâtres se déplaçant sans but précis gêneront également la progression des joueurs. La palme de l'originalité revient sans conteste aux monstres "IT" et "THAT". Le premier rend les joueurs touchés très attirants pour tous les monstres à la ronde. Le second pourchasse les joueurs autour du donjon et retire en cas de contact avec lui un pouvoir spécial, une potion, ou 100 points de santé.

Malgré le chargement sur cassette, les souffrances sont réduites par la mise en place modulaire des différents niveaux. Le contrôle des personnages est correct, enfin la notice bien que succincte est en français.

Verdict final

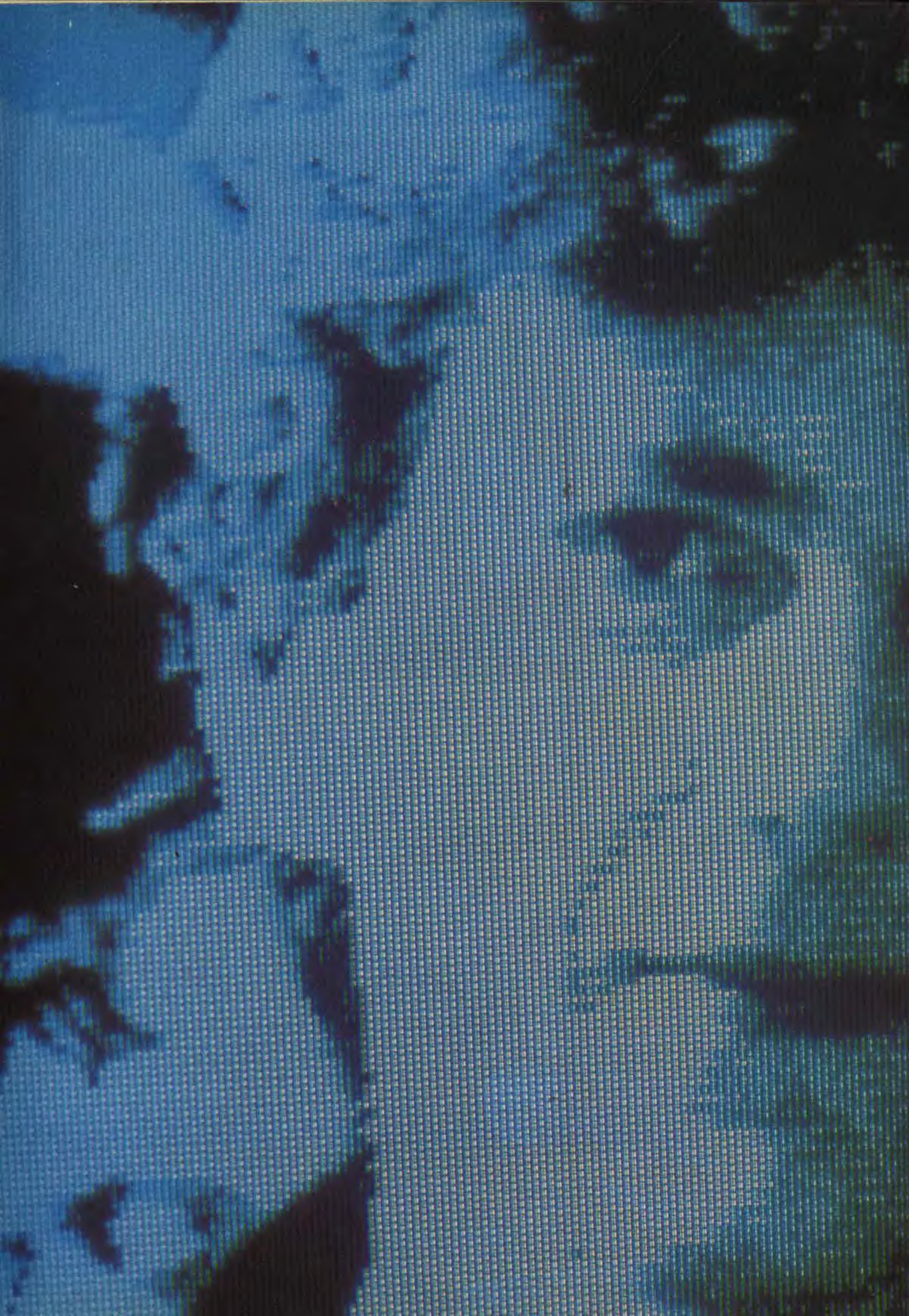
Gauntlet II n'a pas à rougir en comparaison de son prédécesseur. Le plaisir de l'exploration des donjons est intact. Les nombreuses améliorations (nouveaux monstres, objets, pièges) renforcent puissamment l'attrait du jeu original (déjà excellent). Une bonne adaptation du superbe jeu d'arcades.

John Longsword

Gauntlet II édité par US Gold. K7 : 95 F, Disk : 145 F.







CONCOURS ECRAN

AVIS A TOUS LES ARTISTES, TOUS LES MOIS LA DOUBLE PAGE CENTRALE EST POUR VOUS ! ENVOYEZ-NOUS VOS DESSINS, GRAFFITIS ET AUTRES DÉLIRES GRAPHIQUES RÉALISÉS SUR L'ÉCRAN DE VOTRE CPC. ILS DEVRONT ÊTRE AU FORMAT D'UNE PAGE ÉCRAN CLASSIQUE (17 KO) ET SUR SUPPORT MAGNÉTIQUE, CASSETTE OU DISQUETTE EN FORMAT 3 POUCES UNIQUEMENT. TOUS LES MOIS L'HEUREUX ÉLU SERA RÉCOMPENSÉ... CE MOIS-CI NOUS LUI OFFRONS UN CADEAU 100 % GRAPHIQUE. LA GRAPHISCOPE UTILISÉE PAR LES ÉDITEURS COMME : LORICIELS, ÈRE INFORMATIQUE...
LES GRAPHISTES DE CES ÉDITEURS SE RÉUNIRONT EN JURY ET SÉLECTIONNERONT LE MEILLEUR GRAPHISME DE L'ANNÉE. SON AUTEUR SERA RÉCOMPENSÉ D'UN VOYAGE AU SALON DE LA B.D. D'ANGOULÊME. NOUS ATTENDONS FÉBRILEMENT VOS ŒUVRES... BONNE CHANCE A TOUS.



ENVOYEZ VOS DOCUMENTS A :

CONCOURS ECRAN
AMSTRAD 100 %
53, AVENUE LENINE
94250 GENTILLY
TEL. 49.85.05.05

MASTERS of the UNIVERSE

FLAOUSH ! Par le pouvoir du Château des Ombres ! Quel est ce lieu étrange ? C'est là que va se jouer le destin d'ETERNIA comme celui de l'Univers. Allons Teela, Gwildor, il faut sans plus tarder activer la CLE COSMIQUE, avant que les sbires de Skeletor ne réussissent à envahir cette partie de l'univers.
A moi ma fidèle lame, que cette infamie ne reste pas impunie !
Teela, Gwildor, mes amis, partez à la recherche des Huit Accords qui nous permettront d'activer la Clé tandis que j'affronte ces mécréants. Que les dieux me viennent en aide, il en sort de partout, les rues de la ville sont envahies.
Tenez, serviteurs du mal, goûtez l'acier de ma lame ! Me voici dans un cimetière, il me semble que j'approche du but. Devant moi, un des Huit Accords. Quelques coups d'épée et le voici en ma possession. La Sorcière Blanche m'envoie un message télépathique. Je dois me rendre sur le chantier situé au sud-est de la ville.
Le chantier enfin ! Par le pouvoir du Crâne Ancestral, il y a un nouvel accord mais je vais devoir me battre plus durement que jamais.
En garde Karg à la crinière sauvage, je te défie au combat à main nue ! Aaargh, ce coup de pied bas ne m'étonne guère de la part d'un des laquais de skeletor. Que penses-tu de ma riposte ? Maintenant, à ton tour Blade le borgne ! Ce direct est-il de ton goût ? Le combat est terminé, l'accord musical m'appartient. Ma réserve énergétique est au plus bas. Sur mon chemin une épée revitalisante me redonne force.
Entrons dans ce magasin d'électronique, je sens qu'une nouvelle épreuve m'attend. J'avais raison tout un escadron des lâches serviteurs de Skeletor est là. A une fenêtre l'un de ces vils personnages apparaît : un coup de laser l'expédie en enfer. Zzzap ! Fiiuup ! Booum ! Il y en a de plus en plus, mais il ne faut pas faiblir. Rezzap, refiiuup et reboooum, c'est fini j'ai gagné un Accord de plus.
Mais j'entends une sourde rumeur.
La bataille aérienne fait rage. Heureusement, j'ai pu m'emparer d'un disque volant de l'armée de Skeletor. Muni de mon fidèle laser je vais donner une leçon à ces couards.
Enfin, les Huit Accords musicaux sont réunis.
Gwildor, active la Clé, afin que nous puissions rentrer sur Eternia et mettre définitivement fin aux rêves de conquête de Skeletor. Prends garde Skeletor, la bataille finale approche !
MASTERS OF THE UNIVERSE, le logiciel est arrivé ! Délaissez vos figurines, laissez tomber les petits et grands écrans et tous vos joysticks. Gremlin vous permet de vous glisser dans la peau de Musclor le blond héros musculeux. A travers cinq tableaux différents, le programme retrace le scénario du film sorti récemment. Le jeu s'organise autour d'un parcours de type labyrinthe (les programmeurs de Gauntlet ont laissé leur empreinte) dans les rues d'une petite ville américaine encombrée par les troupes de Skeletor. Aidé par une carte (en anglais), fournie avec la notice (en francais), et une boussole, vous devez vous rendre en certains points stratégiques où vous attendent des épreuves telles le combat à main nue, le tir au laser (type Prohibition), le combat sur disque volant (Space Invaders), toutes menées en temps limité.





L'ensemble des phases de ce jeu est réalisé de façon plus qu'honnête, avec un graphisme soigné et joliment coloré. L'écran de jeu est clair avec : deux épées indiquant votre énergie et celle de vos adversaires, un chronomètre pour le compte à rebours et un compteur d'Accords obtenus. Le mélange des diverses phases d'action et d'un minimum de stratégie est réussi rendant le jeu tonique et stimulant.
Le seul (tout) petit reproche à faire : une relative facilité d'emploi qui ne tiendra pas en échec très longtemps les spécialistes du joystick.

MASTER OF THE UNIVERSE ***édité par Gremlin. K7 : 95 F, disk : 145 F***

Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %



DU RIFIFI AU BAHUT...

Salut à tous. Surtout, ne fuyez pas. Pas encore, en tout cas. Je sais, je sais, vous avez lu "Education" et tout de suite, vous avez eu envie de vous casser pour aller voir les jeux. Je dis : stop. Stop. Voilà, c'est dit. Cette rubrique, du Rififi Au Bahut, est avant tout la vôtre. Je sais, ce plan là, tous les journalistes du monde vous l'ont déjà fait. La seule différence c'est que moi je suis sincère. En d'autres termes, cela signifie que les softs éducatifs dont je parlerai ici seront avant tout ceux qui pourront vous aider au bahut. Ceux qui vous feront éviter un zéro à la prochaine interro de maths ou un 3/20 en français. Et puis, ça fera plaisir à vos parents de voir que vous travaillez un peu sérieusement sur votre micro au lieu de jouer jour et nuit à ELITE ou CRAFTON. Après tout, y'a pas que des jeux sur un CPC. Et croyez-moi, tous les éducatifs ne sont pas forcément pénibles à mourir. Ok, c'est peut-être le cas de beaucoup d'entre eux ; mais il y a aussi des petits bijoux qui peuvent vous simplifier la vie et vous faire gagner du temps. Alors cette rubrique, vous devez vous jeter dessus dès que vous avez le journal entre les mains pour y trouver de bons plans : un nouveau soft d'enfer pour réviser vos cours super facilement ou un programme qu'il faut éviter à tout prix tellement il est cher, barbant et peu utile. Vous voyez le topo ? Bon. Autre chose : pour vous communiquer des informations vraiment efficaces, il me faut connaître vos besoins. Alors écrivez-moi, indiquez-moi les éducatifs que vous utilisez et surtout ceux dont vous auriez besoin mais qui n'existent pas encore. Par l'intermédiaire du journal, nous adresserons vos demandes ou suggestions aux éditeurs. Allez, je vous laisse. Bonne lecture...

Olivier Fontenay

20/20 EN DICTEE



...Est une note souvent difficile à obtenir, pas vrai les gars. Et je sais de quoi je parle... Si, comme moi, vous avez des soucis avec les terminaisons, les accords ou les lettres doubles, jetez donc un œil sur la série de programmes "Ecrire sans fautes", édité par Nathan. Deux logiciels sont disponibles, chacun traitant de domaines différents.

Au total, vingt quatre thèmes sont disponibles à l'aide de cent vingt-deux exercices d'écriture dirigée. Les difficultés essentielles de l'orthographe sont présentes. Le premier volume, "Les Sons Difficiles", s'attache à bien établir la correspondance entre un son, une syllable, et sa transcription écrite. Le programme est bien fait et attrayant. Son utilité est hors de doute : avant d'écrire sans fautes, il faut savoir écouter et reconnaître les sons. Un seul regret, mais il n'est pas inhérent à Nathan, le manque d'un synthétiseur vocal de qualité sur CPC, qui rendrait les programmes de ce style encore plus performants.

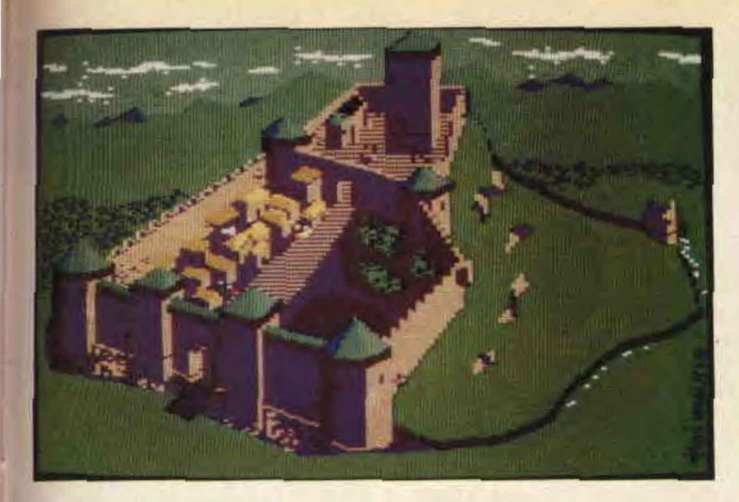
Avec le volume deux, "Noms, Adjectifs et Verbes", nous passons à l'écriture proprement dite. Le pluriel des noms et des adjectifs, le participe passé des verbes, les préfixes et suffixes... Vous l'avez compris, le domaine couvert par le programme est vaste. A titre d'exemple, attachons-nous plus particulièrement au module enseignant le pluriel des noms et des adjectifs. Vous pouvez aller examiner les règles de base, on passe directement aux exercices. Deux mots tronqués apparaissent à l'écran : "DES BIJ... FABUL...". Une liste des terminaisons possibles au pluriel apparaît : "S OUS OUX EUS EUX...". Choisissons avec le curseur et validons. Si je me trompe, un bref rappel de la règle (par exemple des pluriels en OUX) apparaît. Une présentation sympathique, avec graphiques et bruitages, vient égayer quelque peu le côté "austère" du logiciel. L'ensemble des modules est construit à l'avenant de celui-ci. Ils jouissent tous d'une présentation agréable et d'une bonne ergonomie (contrôle par joystick).

Un ensemble de bonne facture, dont les résultats sont à mon avis garantis, sous réserve d'être suivis avec attention. Ce n'est peut-être pas génial de plancher pendant des heures sur l'orthographe, mais si vous en avez besoin, autant le faire avec des logiciels de ce genre.

Olivier Fontenay

***ECRIRE SANS FAUTES**, de Nathan, deux volumes (disk) à 260 F pièce.*






GENTES DAMES ET GENTILS SEIGNEURS

Oyez, oyez, belles dames et majestueux seigneurs, oyez la quête de Godefroy l'espion. En l'an de grâce 1209, vivait le riche seigneur Enguerrand. Son domaine était vaste et ses amis fidèles, mais le coeur du seigneur était triste. "Ah, ma mie, confiait-il à sa dame, je me languis de chevauchées et de batailles. Je m'en vais guerroyer contre le seigneur Gaudri. Il est parti en croisade combattre les infidèles et son domaine doit être mal gardé. Pour en être sûr, faites donc quérir séant Godefroy, mon brave compagnon."

Ainsi Enguerrand manda Godefroy et lui expliqua qu'il avait grand besoin de connaître le nombre de gens d'armes du château, les réserves de grain et l'état des fortifications. Il donna une pleine bourse d'écus *pour aider la mission. "Montjoie, Saint-Denis, s'écria* Godefroy, je vais quérir mon destrier pour répondre à cela". Godefroy arriva au château de Gaudry de bon matin et commença à chercher les informations. Gueux et manants vaquaient à leurs tâches et nul ne remarqua l'espion. Il explora la citadelle et traça moult croquis pour son suzerain. Un garde vénal se laissa acheter et révéla de primordiales vérités. Enfin, il entrevit la fille du seigneur et en vérité je vous le dis, oncques ne vit jamais plus belle damoiselle. Il revint au château d'Enguerrand pour lui révéler ses découvertes et, trois mois après, grâce à ces bons renseignements, le domaine du seigneur Gaudri fut conquis...

Mais interrompons ici la geste du barde. AU NOM DE L'HERMINE, édité par Coktel Vision, est un logiciel éducatif qui sort du commmun. A partir de graphismes réalistes, c'est un témoignage passionnant sur la vie d'un château au Moyen-Age. Mêlant habilement jeu et découverte, le programme vous plonge directement au cœur de la vie d'un château du 12ème siècle. Chacun vaque à ses tâches quotidiennes, les serfs accomplissent leurs devoirs, les chevaliers s'entraînent et les cuisiniers préparent la pitance. Le scénario du logiciel (l'espionnage du château) *est un excellent prétexte à votre exploration du* domaine. Qui plus est, le logiciel peut être entièrement dirigé au joystick, ce qui le rend abordable même à de jeunes enfants.

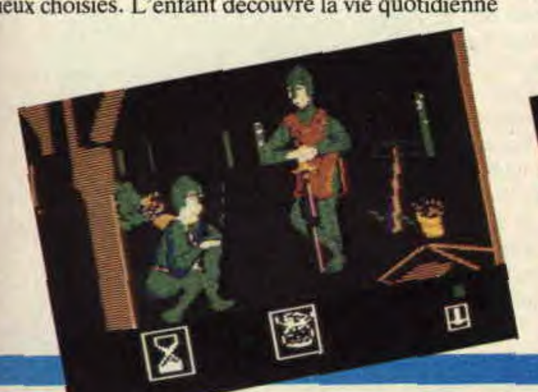
Les graphismes sont très sophistiqués et de toute beauté, même si certaines couleurs auraient pu être mieux choisies. L'enfant découvre la vie quotidienne des hommes du Moyen-Age avec un grand plaisir, et il apprendra certainement beaucoup sur cette période de lors de son exploration, plus en tout cas que lors de certains cours traditionnels, parfois un peu trop abstraits. Et quel meilleur moyen d'enseigner l'histoire que cette plongée au cœur du passé ? L'élève s'instruit tout en s'amusant : le thème est passionnant et la réalisation magnifique.

Un logiciel éducatif extraordinaire, à posséder obligatoirement *par tous les enfants qui ont le Moyen*-Age à leur programme d'histoire. Les autres devraient aussi y jeter un coup d'œil, pour le plaisir, le logiciel en vaut vraiment le coup. Quant à nous, nous attendons impatiemment une suite ou d'autres logiciels reposant sur le même principe. Et encore bravo à Coktel Vision pour ce logiciel qui "estoit" très bon.



Olivier Fontenay

AU NOM DE L'HERMINE, de Coktel Vision, 220 F TTC (disk)




LA PIE QU

Saluons l'arrivée d'un nouvel éditeur de logiciels pédagogiques adaptés aux CPC. Ce mois-ci, Pilat Informatique Educative, surnommé la PIE est le bizuth. Tout jeune éditeur, il a fait ses premières armes sur l'Amstrad PC 1512, et est aujourd'hui passé au CPC. Accro , il développe deux nouveaux produits en basic CPC contrairement aux précédents tournant en Turbo Pascal (donc sous CP/M+) qui disposent d'une puissance étonnante. Pilat est spécialisé dans les logiciels éducatifs de maths de haut niveau. Ces produits pourront donc intéresser tous le monde, du lycéen au programmeur en passant par l'amoureux de Bernouilli, Tchebycheff, etc. Voyons donc cela plus en détail.



FONCTIONS NUMERIQUES

Précisons avant tout que ce programme a été développé sur un Amstrad PC 1512 en Turbo Pascal, et qu'il a pu être adapté sur nos CPC grâce à la portabilité de ce langage. Mais le Turbo Pascal n'est disponible, sur CPC, qu'avec CP/M+, et donc réservé aux 6128 ou aux 464-664 avec extension RAM de 64 Ko supplémentaires. FONCTIONS NUMERIQUES est donc destiné exclusivement aux possesseurs de CPC avec CP/M+. Dommage pour les autres, car si le Turbo Pascal a été choisi, c'est en raison de la grande puissance et de la grande vitesse qu'il a pu donner au logiciel.

Pour tout dire, FONCTIONS NUMERIQUES évoque immédiatement à l'utilisateur averti, la qualité de PROSOLVEUR, sur PC, de La Commande Electronique. Prestigieuse référence, que le programme mérite, toutes proportions gardées bien sûr. Les finalités du logiciel sont les grands classiques des cours de maths du second cycle : calcul des équations, développement de produits et de puissances entières de polynomes, dérivées, développements limités au voisinage de a, graphes des fonctions résolues (avecparamètrage : y en fonction de x, a et y en

MOI J'AI FAIT MATernelle SUPérieure ! ! !



Tous les éditeurs sans exception ont essayé, depuis le commencement de la jeune histoire de la micro-informatique, de sortir des logiciels éducatifs adaptés aux jeunes enfants, niveau CP ou même maternelle. Beaucoup s'y sont brûlé les doigts et on recense bien peu de bons logiciels pour des dizaines de bides. Il est en effet difficile de réaliser un programme qui soit réellement utilisable par des tout-petits et qui reste intéressant au plan pédagogique. Hatier a décidé de s'y attaquer, avec OBJECTIF CALCUL CP, un logiciel composé en six étapes différentes. Ils s'inscrivent directement dans la méthode traditionnelle d'apprentissage des mathématiques utilisée par les instituteurs de CP et même de certaines grandes sections de maternelle.

Le logiciel propose en effet les activités classiques permettant la découverte des mathématiques par les enfants, mais ces activités ont été adaptées à l'informatique, avec progression, bruitages, etc. Comme dans un apprentissage classique, les enfants apprennent en premier lieu à dénombrer des objets, cela dans des situations variées et avec des moyens différents (programmes COMPTE et KIM). Par exemple, plusieurs dessins apparaissent et l'enfant doit indiquer le nombre de maisons, de fleurs, etc. Les enfants pourront également commencer à découvrir les ensembles, trier des éléments et les ordonner (programmes ORDRE et ALGO). Les programmes sont avant tout graphiques, le classement s'effectuant sur des petites vignettes représentant différents objets familiers (voiture, train, etc).

Enfin, notons qu'HATIER a voulu prolonger un peu son logiciel en proposant deux programmes complémentaires, un module de découverte de l'écriture et un module qui traite du repérage dans l'espace, deux notions abordées dès la maternelle.

L'ensemble des programmes bénéficie de présentations agréables et sympathiques (petites animations, musiques entraînantes). Le pari, faire des logiciels abordables et intéressants pour des tout-petits, a donc été tenu... Reste que ces logiciels ne donneront la pleine mesure de leurs qualités que si chaque élève dispose d'un poste de travail. Autrement dit, leur usage sera peut-être limité dans une classe, mais très efficace à domicile pour faire progresser le benjamin de la famille...

Olivier Fontenay

OBJECTIF CALCUL CP, de Hatier, 195 F en K7 ou Disk.



BOSSE DES MATHS

onction de t, coordonnées polaires). L'ensemble bé-néficie d'une puissance tout à fait stupéfiante non ans rappeler (on y revient) des produits beaucoup lus chers sur des machines réputées nettement plus erformantes. Un soft qui vous sera vraiment utile orsque vous étudierez vos fonctions, pour préparer n cours, faire vos exos, réviser les dérivées. Seul eproche, la notice est un peu juste.

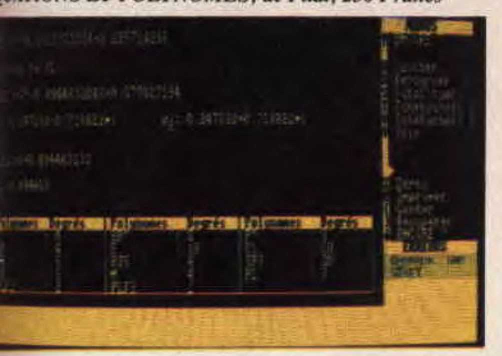
ONCTIONS NUMERIQUES, de Pilat, 250 Francs

OLYNOMES EQUATIONS

n programme très proche du précédent, FONC-IONS NUMERIQUES, mais qui est à la fois plus uissant et moins performant que celui-ci. Etrange aradoxe, n'est-ce pas ? Je m'explique. Moins per-rmant d'abord, car le logiciel est écrit, à 90 %, en asic. On y gagne en portabilité (il est en effet adap-ble sur tous les CPC, qu'ils soient 464, 664 ou 6128) ais on y perd en puissance, le Basic ne pouvant en ucun cas rivaliser avec le Pascal. Mais le produit est contestablement plus puissant. Si FONCTIONS UMERIQUES s'adressait à tous les élèves du se-ond cycle, POLYNOMES ET EQUATIONS est lui estiné aux élèves de terminale et aux universitaires Sciences-Eco, MASS, AES, etc).

e programme présente des fonctionnalités tout-à-it intéressantes : il permet de calculer sur des po-nomes de degré 30 ! Une performance inédite, à a connaissance, sur CPC. Somme et produit de po-nomes sont aussi disponibles, ainsi que le calcul des cines, l'interpolation à partir d'un nombre de points uelconques et, bien sûr, les graphes. Mais surtout, cela sera d'un grand secours aux étudiants de iences Economiques qui y font appel couramment. logiciel connaît surle bout des doigts les formules Tchebycheff (de son prénom Bienaymée !), Le-ndre, Hermite et Bernouilli. Un programme vrai-ent intéressant, mais malheureusement un peu lent ns ses calculs et ses affichages. Dommage, mais ne sons pas la fine bouche, c'est quand même pas tous jours que je trouve des programmes aussi bons ns mon courrier.

UATIONS ET POLYNOMES, de Pilat, 250 Francs



VECTEURS MATRICES SYSTEMES

Encore un logiciel qui plaira aux amoureux des maths, et il y en a, à commençer par moi. Ca fait vraiment plaisir de voir des programmes aussi performants. Avis aux programmeurs : ça peut aussi vous servir à optimiser certains de vos algorythmes. Enfin, tous les élèves et étudiants de la terminale au DEUG sont concernés. Au menu, essentiellement la manipulation des matrices et des vecteurs. Produits scalaires, matrice inversées, manipulation des nombres de la matrice, déterminant, etc, sont au rendez-vous. Enfin, on peut également travailler sur les systèmes linéaires, y compris dans les cas "dégénérés". Un logiciel bien fait, ergonomique et assez puissant.



VECTEURS MATRICES SYSTEMES, de Pilat, 250 francs



CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES

Nous quittons ici le domaine de l'éducatif pur et dur, pour passer aux jeux éducatifs, appelés à vous distraire tout en vous vous faisant découvrir certaines notions. Voici quatre petits programmes, écrits en Turbo Pascal, et donc limités aux possesseurs d'un CPC 6128 ou d'un 464 avec 64 Ko ram d'extension (et CP/M+). Tous basés sur les maths, ils conviendront aux élèves à partir de la cinquième.

Tout d'abord, des jeux de cartes permettent de découvrir certaines notions géométriques tout en s'amusant : translation, symétrie par rapport à un point ou à un axe, etc. Découverte également des notions de plan et d'espace. Autre "classique" des amoureux de maths, le problème des déplacements d'une pièce sur l'échiquier. Comment placer huit reines sur un échiquier sans qu'aucune d'elles ne puissent se capturer ? Un problème qui ne ménagera pas vos neurones. Troisième programme, le coloriage en un minimum de couleurs d'un réseau de sphères, sachant que deux sphères jointes doivent être de couleurs différentes. Assez facile, mais cela intéressera les plus jeunes. Enfin, le clou du logiciel, c'est le pavage. A partir d'une reproduction géométrique, vous traçez une figure qui sera reproduite par symétrie sur tout l'écran. Amusant et basé sur les travaux du célèbre mathématicien ESCHER.

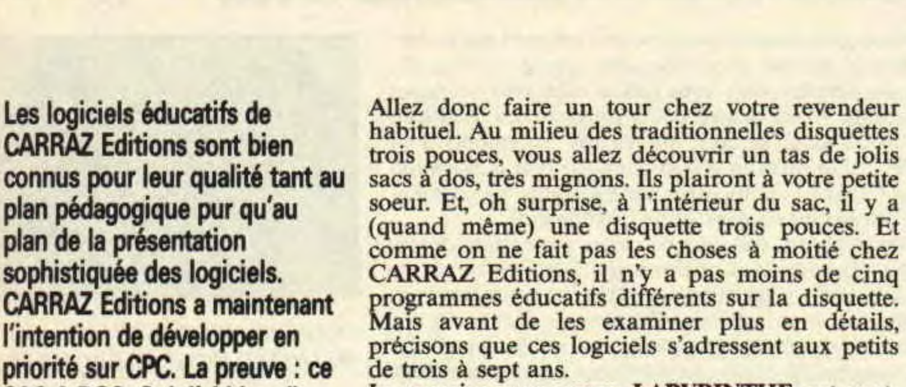


CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES, de Pilat, 250 Francs





CINQ SOFTS SUR LE DOS !



Les logiciels éducatifs de CARRAZ Editions sont bien connus pour leur qualité tant au plan pédagogique pur qu'au plan de la présentation sophistiquée des logiciels. CARRAZ Editions a maintenant l'intention de développer en priorité sur CPC. La preuve : ce SAC A DOS. Oui, j'ai bien dit, sac à dos. Intriguant, n'est-ce pas ?

Allez donc faire un tour chez votre revendeur habituel. Au milieu des traditionnelles disquettes trois pouces, vous allez découvrir un tas de jolis sacs à dos, très mignons. Ils plairont à votre petite soeur. Et, oh surprise, à l'intérieur du sac, il y a (quand même) une disquette trois pouces. Et comme on ne fait pas les choses à moitié chez CARRAZ Editions, il n'y a pas moins de cinq programmes éducatifs différents sur la disquette. Mais avant de les examiner plus en détails, précisons que ces logiciels s'adressent aux petits de trois à sept ans.

Le premier programme, **LABYRINTHE,** est peut-être le moins intéressant des cinq. Un labyrinthe très simple, que l'enfant doit parcourir, s'affiche à l'écran. Passons rapidement et examinons la suite, nettement plus attirante.

ASSOCIE. Ah, les choses sérieuses (mais amusantes aussi) commencent. Des vignettes apparaissent à l'écran, représentant divers objets familiers : peigne, assiette, pain, etc. L'enfant doit associer deux à deux les objets appartenant à une même famille. Par exemple, une chaussure et un pantalon. Un exercice loin d'être évident pour les enfants. d'autant que la difficulté est paramètrable. Enfin, remarquons avec plaisir que les graphismes sont très soignés.



L'**ABC** des Petits, le troisième programme, est l'exemple même du logiciel ambitieux qui ne tient pas toutes ses promesses. Comme son nom l'indique, le programme tend à faire découvrir quelques lettres à l'aide de beaux dessins. Concrètement, voici la démarche : un dessin s'affiche, nous avons choisi l'avion. L'enfant doit alors recopier le nom. S'il se trompe, un vilain couinement du haut-parleur lui indiquera son erreur. Un programme amusant et bien fait, mais qui ne bouleversera sûrement pas les méthodes d'apprentissage de la lecture. Voyons plutôt cela comme un excellent logiciel d'entraînement pour les enfants ayant découvert les lettres à l'école.

L'INTRUS est un programme de qualité. L'enfant devra rechercher un intrus parmi quatre vignettes graphiques. Ainsi, entre pantalon, chemise, bonnet et ciseaux, ce sont bien sûr les ciseaux qu'il faut sélectionner ; le temps de réflexion est paramètrable, de même que le nombre d'épreuves. Un très bon programme qui aiguise l'esprit de réflexion des plus jeunes.

MEMORISE affiche plusieurs dessins, qu'il s'agit ensuite de replacer au bon endroit. Le programme jouit lui aussi de graphismes magnifiques et est entièrement paramètrable. Son intérêt, même s'il est un peu limité, est évident pour le développement de la mémoire.

Un excellent ensemble que ce SAC A DOS, qui réunit des logiciels tous très bien faits à la présentation très soignée susceptible de plaire aux petits. Ils s'amuseront tout en travaillant et passeront volontiers des heures sur chaque programme. Espérons que Carraz Editions continue à nous proposer régulièrement des programmes de cette qualité, on en redemande. Un cadeau idéal pour votre petit dernier ou votre plus jeune frère.

SAC A DOS édité par Carraz Editions, 290 F disk et K7.

le bac en poche...

Ah le bac, toute ma jeunesse. L'angoisse du candidat devant le prof d'anglais... Ah, le bac, un proche avenir, non ? Après tout, même si vous n'avez que 14 ou 15 ans et que vous êtes en troisième ou en seconde, l'épreuve se profile à l'horizon, pas vrai ? Par ailleurs, si vous êtes en terminale cette année, vous devez commencer à vous en préoccuper sérieux ces jours-ci. Si je me rappelle bien mes vertes années, après tout pas si éloignées que cela, en janvier on commence à bachoter. Alors aujourd'hui, j'ai une méthode de révision originale à vous proposer.

Voici donc PLAY BAC, l'adaptation logicielle du jeu de plateau du même nom. Ce dernier, lui-même dérivé du célèbrissime Trivial Pursuit, est un jeu de questions portant sur le programme du baccalauréat dans quatre domaines : Histoire, Géographie, Anglais et Philosophie. L'ambition du jeu est double : si vous êtes candidat bachelier, vous pouvez réviser vos sujets en vous amusant. Et si vous êtes déjà bachelier et que les années ont passé depuis votre diplôme, vous pouvez voir si vous auriez encore le bac aujourd'hui... Dur, dur. Un conseil : jouez avec vos parents. Ainsi, ils auront peut-être plus de mal à vous engueuler si vous vous plantez le jour de l'examen...

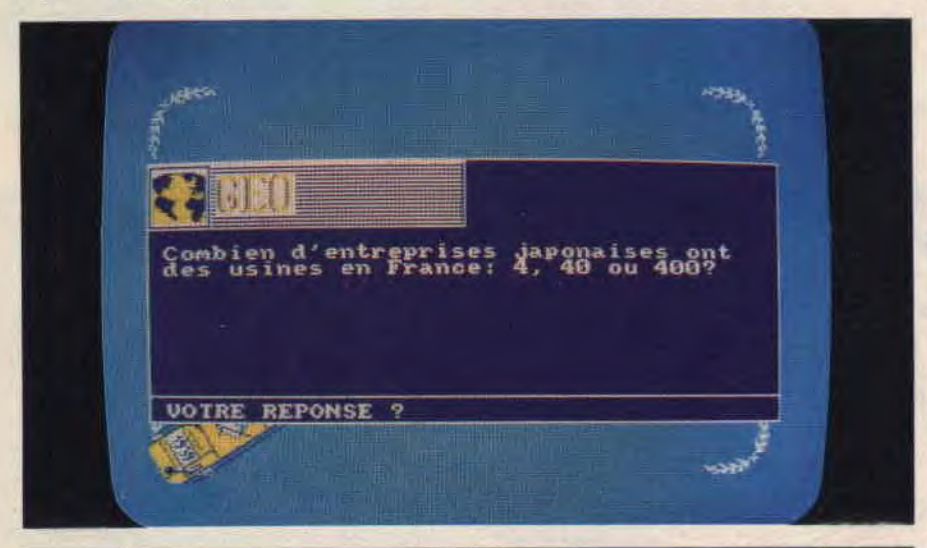
L'écran représente une partie du plateau de jeu, sur lequel vous progressez grâce à des jets de dés. Le but du jeu, puisque jeu il y a, est d'arriver le premier à la case centrale où vous devrez répondre à quatre questions pour "réussir" l'examen. Suivant la case où le hasard vous mène, vous devez plancher sur tel ou tel sujet. C'est là où, à mon humble avis, le bât blesse quelque peu. Pourquoi ? Par exemple, des questions de philo consistent la plupart du temps à retrouver l'auteur d'une citation. Je ne sais ce qu'en aurait pensé feu mon prof de philo, pour ma part je ne pense pas qu'il s'agisse d'une révision extraordinaire pour la préparation d'une dissertation au bac. Enfin bon, il est vrai que je ne vois pas quel logiciel pourrait vous entraîner à ce genre d'exercice...

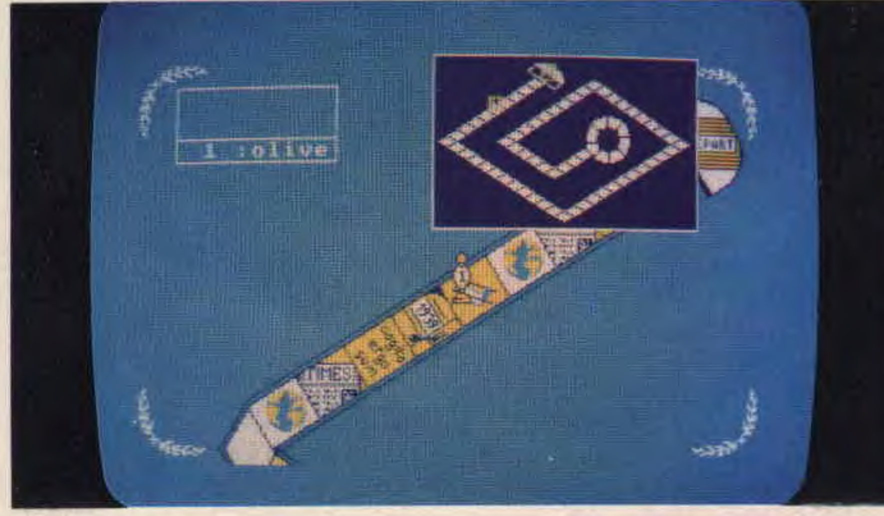
Les questions relatives aux autres matières sont plus traditionnelles : mini version ou mini thème en anglais, par exemple : traduire le mot PLAYBAC. Bien entendu, l'ordinateur ne possède pas d'analyseur de syntaxe. Pour traduire "PLAYBAC", vous eussiez pu répondre post-synchronisation, doublage, etc. La place mémoire nécessaire à l'ordinateur pour stocker les réponses aurait nécessité quelques milliards de Ko. D'autant qu'il y a plus de 2000 questions stockées dans le programme. Une autre émarche, plus réaliste, a été adoptée par les auteurs : le programme affiche la bonne réponse, à vous ensuite de déclarer si votre réponse était juste ou non. Evidemment, si vous jouez à plusieurs, les adversaires servent de juges. Tout seul, à votre bonne foi de décider.

Les questions d'histoire et de géographie sont très classiques. Quand le Général de Gaulle est-il mort ? Non, non, n'insistez pas, je ne vous donnerai pas la bonne réponse... Géographie : Quelle est la capitale du Népal ? Certains anciens de ma génération n'auront pas de mal à répondre. A une certaine époque, en effet, aujourd'hui révolue, tous les chemins menaient à katmandou. Bien entendu, le système des réponses est le même que précédemment.

Au total, un logiciel qui se situe à mi-chemin entre l'éducatif pur et le jeu de société à jouer en famille. S'il convient parfaitement à cette deuxième utilisation, il ne faut en attendre monts et merveilles pour le bac. Ou plutôt, il ne faut pas croire que jouer à PLAYBAC vous donnera l'acquis culturel nécessaire à l'examen. Mais PLAYBAC peut être un délassement agréable, entre deux séances de bachotage intensives, et utile, puisqu'il vous maintient dans le contexte des épreuves à venir. Un programme bien réalisé qui plus est, disposant de graphismes sympathiques et d'un affichage clair. Allez, c'est pas tout ça, les jeunes, au boulot !!!

Olivier Fontenay





PLAY BAC édité par MICROIDS.
Disk CPC : 250 F TTC,
PC : 290 F TTC.

La valise en plastique

Che matin, notre femme de ménache, elle m'a dit "Tiens, Monchieur Fontenay, y a une valiche en plachtiche qu'elle est arrivée pour vous. Qué moi, yé préfère le carton, mais ch'est pas grave, yé vous la donne quand même, parche qu'elle est chuper". Et de prendre la valise...

Pour constater que, une fois de plus, Hatier a bien fait les choses. Plus qu'un simple logiciel, cette valise, judicieusement intitulée "Préparation à la sixième", est en effet un ensemble fort complet. Version moderne des classiques devoirs de vacances, destinée aux élèves de septième qui passent de justesse en sixième, cette valise peut aussi servir de soutien aux élèves actuellement en sixième et qui connaîtraient des difficultés.

Quatre livres, trois logiciels et une cassette audio sont proposés aux acheteurs. Et en plus, la valise transparente (avec bandoulière, s'il vous plaît), fera un cartable du plus bel effet dans la cour de récré.

Puisque nous sommes dans un journal d'informatique, commençons, à tout seigneur tout honneur, par les logiciels. Fournis indifféremment en cassette ou en disquette, ils sont au nombre de trois. Le premier, BILAN DES ACQUIS traite six thèmes. Comme son nom l'indique, le programme vérifie le niveau de vos connaissances en orthographe, grammaire, vocabulaire, calcul... Chaque thème propose 10 exercices de difficultés croissantes. Un total de 600 questions permet -aux parents ou aux enfants- une bonne évaluation du niveau de chacun.

LOGIQUE ET METHODE, le deuxième programme, contient quinze problèmes classiques. Un énoncé apparaît à l'écran : "Pierre paye 50 F, Robert 26 F. Sachant que l'objet coûte 390 f, Philippe paiera la différence." L'enfant va alors devoir répondre à différentes questions. Par exemple "Combien Pierre a-t-il dépensé ?".

L'ensemble est progressif et entraîne à la lecture attentive et à la réflexion. Qui plus est, la présentation et les bruitages sont sympathiques.

Enfin, BLOC-NOTE, a pour but de servir de répertoire, les enfants pouvant y noter leurs progressions, leurs difficultés ou le vocabulaire qu'ils viennent de découvrir. Ceci est la théorie. Mais à mon humble avis, et connaissant nos chers bambins, le programme ne servira pas souvent malgré son excellente réalisation technique. Voilà pour les logiciels présents dans la valise.

Quatre livrets pédagogiques sont également fournis. De fort bonne facture, ils font tous partie d'une collection habituellement vendue en librairie. Chacun de ces livres complète le logiciel correspondant, cela en orthographe, conjugaison, calcul et dictées. Ces livres, comportant rappels de cours et exercices, sont très bien faits et eux aussi très attrayants.

Enfin, il faut noter la présence d'une cassette audio sur laquelle une quinzaine de dictées ont été enregistrées par un instituteur de CM2. C'est peut-être pas la joie de faire et refaire et refaire encore des dictées, mais croyez-moi c'est le seul moyen de progresser en orthographe.

Et une fois tout cela digéré, vous aurez sûrement envie de vous détendre un peu. Eh bien, réjouissons-nous, Hatier a également pensé à nos moments de loisir, en fournissant, en cadeau, un roman d'aventure dans sa valise. Et pas n'importe quel roman, s'il vous plaît. Un roman des célèbres Boileau-Narcejac, "Une Etrange Disparition", dans la collection Les Maîtres de L'Aventure. A lire pendant la récré ou en cachette pendant les cours. Un excellent ensemble, qui pourra servir de base à vos révisions de vacances ou tout simplement de soutien à votre travail régulier. A noter que le prix, 470 Francs, est très raisonnable eut égard aux nombreux éléments fournis.

Préparation à la 6ᵉ édité par HATIER
Prix : 470 F TTC



DOCUMENTATION POIDS LOURD !!!



Je vais commencer tout de suite par les reproches, on sera débarrassé. Il n'y a qu'une seule chose à redire à ce somptueux classeur : son prix, 440 Francs. Evidemment, vu la masse d'informations fournie et comparé aux autres livres techniques sur CPC, le prix n'est pas trop choquant. En fait, l'ensemble des livres pour CPC me semble trop cher. D'ailleurs, j'entame à partir de dorénavant et jusqu'à une date indéterminée, une croisade solitaire contre le prix abusif des bouquins d'informatique. Bien. Fin du paragraphe du héros solitaire combattant un monde injuste. Retour au livre.

L'EXPLOITATION EN 11 CHAPITRES

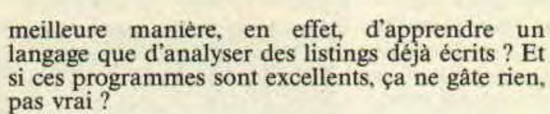
Le classeur s'appelle COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128. Ouf. Apprenez le titre par coeur, il est hors de question que je l'écrive encore une fois dans mon article, il prend franchement trop de place !

Ceci étant dit, venons-en au contenu du classeur proprement dit. 11 chapitres s'offrent à vous. Tout ce qui peut concerner un CPC de près ou de loin est présent dans cet ouvrage : cela va de l'architecture interne des CPC au BASIC, en passant par le langage machine, le logo, les processeurs sonores et graphiques, la gestion des périphériques et même, la création de circuits électroniques additionnels pour votre bécane.

Les auteurs ont réussi l'exploit de s'adresser aussi bien aux néophytes qu'aux amateurs éclairés : chaque chapitre comporte une partie initiation et une partie programmation avancée. Nous avons tout particulièrement apprécié l'initiation très complète au CP/M 2.2 et autre CP/M + (ou 3.0 pour les puristes). La littérature dans ce domaine brille surtout par son inconsistance, à commencer par les manuels fournis avec les CPC. Enfin, il faut surtout remarquer l'effort particulier qui a été fait pour tenter d'éclaircir les mystères du langage machine.

Nombre d'entre vous, pourtant possesseurs d'un CPC depuis quelques lustres ou plus, rechignez en effet à abandonner votre cher Basic, alléguant je ne sais quelle complexité supposée du langage machine Z80. Cette lâche attitude doit être dénoncée : sachez qu'il n'existe aucun microprocesseur aussi facile à programmer et offrant de telles capacités. Il suffit pour s'y mettre, de posséder un bon guide. Le classeur COMMENT EXPLOITER etc. remplira très bien ce rôle. La démarche adoptée est là aussi très intéressante : l'initiation est très claire et très progressive, mais le livre va bien au delà ! Sitôt vos premiers pas au royaume des mnémoniques machines, les programmeurs vous proposent de nombreux listings en assembleur prêts à l'emploi. Et contrairement à ce que l'on trouve dans beaucoup d'ouvrages de ce type, les programmes sont réellement élaborés : compacteur d'images écran, gestion du processeur sonore et de ses importantes ressources (un domaine trop longtemps négligé par les éditeurs). Quelle

Avis à tous les Amstradiens, qu'ils soient programmeurs fous (Salut Denis !), amoureux de graphismes bien léchés (Ca va, Robby ?) ou simples fanas de jeux (bonjour à tous) : ce livre est fait pour vous ! Tout, je dis bien TOUT ce que vous devez savoir sur votre bon vieux CPC se trouve dans ce classeur d'enfer. D'ailleurs, y'a qu'à voir son poids et son volume impressionnant pour s'en apercevoir : ça tient la route et ça risque aussi de vous faire passer quelques nuits blanches devant votre clavier.



meilleure manière, en effet, d'apprendre un langage que d'analyser des listings déjà écrits ? Et si ces programmes sont excellents, ça ne gâte rien, pas vrai ?

J'ACHETE !

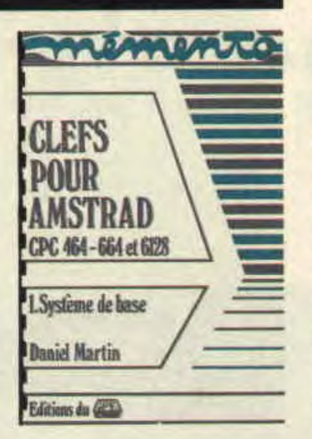
Un livre, (non, un classeur !) très complet, qui représente une somme d'informations unique en son genre pour tout amoureux du CPC. C'est tout à fait le genre de bouquin qu'il vous faut pour avoir envie d'aller plus loin et d'améliorer votre technique de programmation et vos connaissances concernant la machine. Et régulièrement, WEKA proposera des mises à jour, à raison de 150 F les 150 pages (environ). A vous d'intercaler les feuilles dans le classeur. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce format a été retenu au dépend d'un livre classique : les mises à jour sont faciles. Le classeur Weka, c'est LE livre des CPC, non pas définitif mais évolutif, et il renvoie à la préhistoire informatique les "bibles" et autres "clefs" déjà connues !

Olivier Fontenay



Pour ceux qui seraient en mal de doc pour leur CPC, voici un tour d'horizon des meilleurs bouquins disponibles pour se perfectionner. Si vous désirez juste apprendre le basic, voici un conseil (gratuit) : tapez les listings du mag, et essayez de comprendre comment ils sont construits en vous référant à votre manuel. C'est la meilleure méthode pour y arriver : tous les informaticiens d'ici ont commencé comme ça.

CLEFS POUR CPC



CLEFS POUR CPC est un must, simplement parce que le livre progresse avec vous et s'adresse donc aussi bien aux novices (PRINT "Bonjour") qu'aux chevronnés (POKE &00,&F8 : POKE &01,&BF (les vrais connaisseurs apprécieront ces deux pokes)). Le livre résume rapidement les fonctions basic puis s'attaque aux instructions du Z80 et au langage machine. Tous les vecteurs basic qui peuvent être appelés en assembleur sont ensuite passés en revue. Et le bouquin précise, pour chaque routine, les conditions d'entrée et les registres de sortie : très facile à utiliser. Viennent ensuite quelques trucs qui permettent de se dépatouiller de certains problèmes comme on en rencontre en assembleur. Et d'après les programmeurs du journal, c'est le moins buggé de tous les livres disponibles sur le marché (dixit Sined Le Barbare. J'avais promis de ne pas le citer, mais tant pis...).
CLEFS POUR CPC, de PSI, 140 francs

LA BIBLE DES 464 - 6128



Il s'agit en fait de deux bouquins différents, chacun correspondant à un CPC. Deux ouvrages de haut niveau, à déconseiller aux débutants. Principal atout : la liste des points d'entrée en ROM qui permet aux programmeurs avertis de la désassembler celle-ci pour voir comment le Basic a été progammé et de détourner ainsi des routines. Inconvénient majeur : les registres d'entrée et de sortie ne sont pas indiqués. Deux excellents bouquins pour les ceusses qui causent au moins un peu l'assembleur.
LA BIBLE..., de Micro-Application, 199 Francs

PROGRAMMATION DU Z80



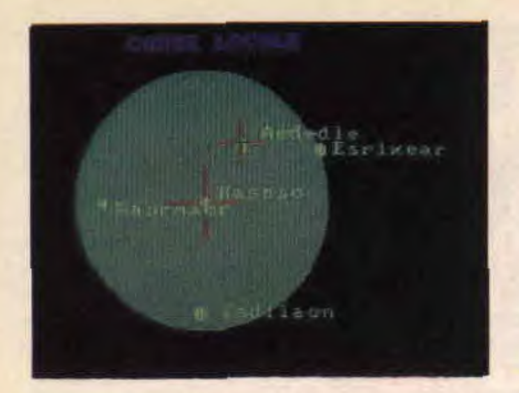
Indispensable aux pros du CPC. Tout l'assembleur Z80 vous sera expliqué avec une clarté déconcertante. Je ne rigole pas : c'est grâce à ce bouquin que j'ai appris à causer (un peu) dans la langue de mon microprocesseur préféré. Et avec moi, y avait du boulot ! C'est très embêtant à lire, faut s'accrocher, mais les résultats sont à la hauteur. Je le conseille à tous, surtout aux nuls, aux génies, aux moyens, aux débutants, aux fous, aux bofs, aux je-sais-pas-comment-ça-marche, à ma soeur, au rédac-chef, à la femme de ménache, au barbare, au professeur Abondos, à la main de ma soeur dans la culotte du zouave, à Hebdogiciel, aux possesseurs de CRAY XP, bientôt les vacances, aux curés de campagne, à mon neveu qui a huit jours, encore une demi-page à remplir, ça va être dur, aux gras-du-bide, à Robby, à Amstrad PC Mag. Mais qu'est-ce que je raconte ? Bref. Un bon livre.
Z80, de Rodnay Zaks, édité par Sybex, 198 francs.





COMMENT EXPLOITER AU MAXIMUM LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES CAPACITES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128
Editions WEKA, 440 F.
Par correspondance.
12 cours ST Eloi
75 012 PARIS.





ET DIEU CREA L'ELITE...

Temps universel : ??????
Planète : Paradis

...Dieu était de bonne humeur ce jour-là. Et régulièrement, quand Il est de bonne humeur, Dieu aide un humain. Ainsi Beethoven, Dvorak et quelques autres avaient, sans le savoir, bénéficié de l'aide divine. Dieu consulta sa montre stellaire et constata que sur terre, nous étions en 1984. "Ce coup-ci, dit-Il, Il me faut quelque chose de plus moderne. Un informaticien, par exemple". Il se pencha sur Londres et repéra ceux qu'Il cherchait : deux jeunes qui parlaient de binaire, d'octets et autres notions barbares. Dieu posa, d'une main aérienne, une once d'essence divine sur la tête des jeunes Anglais. Ils entrèrent alors dans une transe mystique qui dura six jours et autant de nuits. Le septième jour, Bell et Braben, (les deux rosbifs), sortirent de leurs transes (et de leur bureau par la même occasion). Ils venaient de créer ELITE, le plus beau jeu du monde...

Temps universel : 22 Décembre 2511
Planète : LAVE

Ca y est, j'ai mon diplôme ! Moi, Oliver Jameson, je suis enfin admis comme pilote dans la guilde des négociants intergalactiques. J'ai mon propre vaisseau qui attend au spatioport et une somme de 100 au Crédit Galactique Populaire. Bien sûr, je manque d'armes pour le moment. Juste un modeste laser à pulsion, (modèle Ingram 1919 A4). Bah, je saurai vendre chèrement ma peau...

Temps universel : ??????
Planète : Walhalla

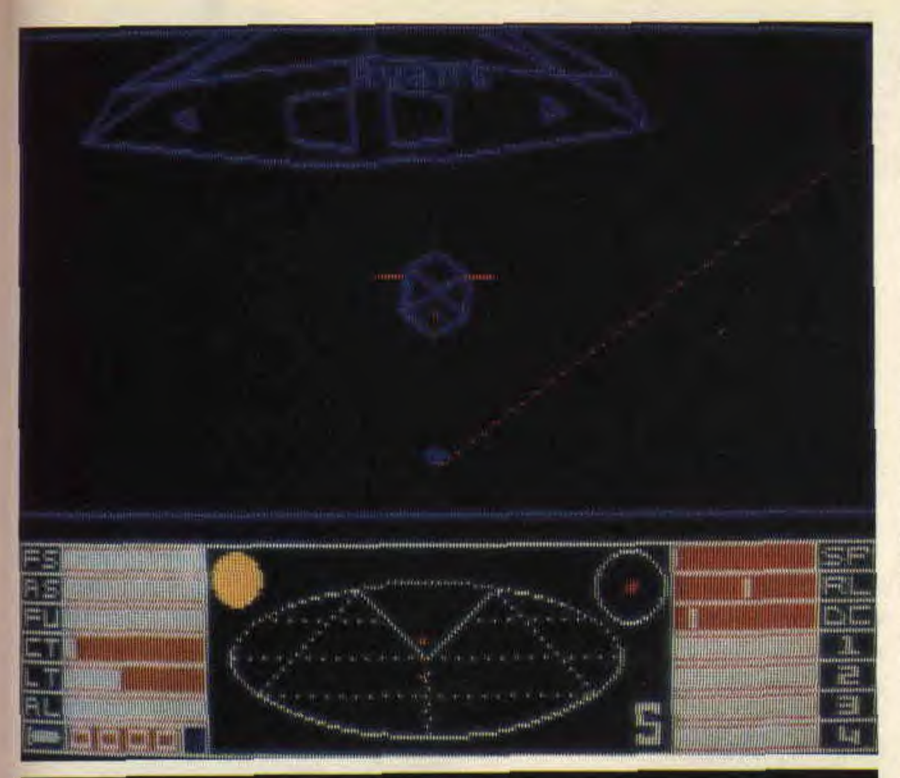
Dieu boota ELITE et Dieu dit "Cela est bon". Il se redressa et s'adressa alors à ses disciples : "ELITE est un jeu d'aventures-arcade dans l'espace, avec simulateur de vol, combat et marchandage inclus. Vous jouez le rôle d'un pilote qui désire s'enrichir. Achetez de la nourriture sur une planète agricole et revendez-la sur un monde technique, vous en tirerez un bon bénéfice. Bien sûr, la loi du marché joue et les prix sont partout différents. A vous de vous débrouiller pour faire des profits...

Temps universel : 22 décembre 2512
Planète : DISO

J'ai eu un accrochage avec un pirate qui en voulait à ma cargaison. J'ai fini par lui régler son compte à grands coups de Laser dans les réacteurs. Je n'arrête pas de croiser des vaisseaux de toute sorte sur ma route. Il faut dire que je suis en vue de la station orbitale Coriolis. Je vais essayer de m'y arrimer et d'y revendre ma cargaison.

Temps universel : ????
Planète : Jardins d'Allah

Dieu appuya sur la touche pause et reprit son speech : "...Car les profits sont nécessaires à votre survie. Vous pourrez acheter un laser militaire ultra-puissant (modèle LANCE et FERMAN LF 90, 5000 crédits environ). Et puis, à vous les soutes supplémentaires, les bombes anti-matière, etc. Je vous conseille surtout l'achat d'un ordinateur d'arrimage, car l'entrée des stations Coriolis est un véritable piège qui a brisé la carrière de beaucoup d'apprentis. Achetez-le de ma part, ils me connaissent, ils vous feront un prix.



COMMANDANT USUL

Système Présent :Rasoso
Système Hyperespace :Rasoso
Fuel: 7.0 Années Lumière
Argent:160611.8 Cr
Statut Legal: Fugitif
Niveau: Mortel

EQUIPEMENT:
Soute Supplémentaire
Ecopes à Fuel
Système C.M.E.
Unité d'Energie
Ordinateurs arrimage
Hypersaut Galactique
Laser Militaire - Avant
Laser Militaire - Arrière
Laser Militaire - Gauche
Laser Militaire - Droite
Touche d'Invisibilité



Temps universel : 22 Décembre 2513
Planète : USUL. Hôpital militaire. Bloc de réanimation.

Je suis tombé sur un vaisseau Thargoïds, et je n'ai rien pu faire. Heureusement que je venais d'acheter une capsule de secours (modèle Xee... oui, bon, on s'en fout, après tout). Je me suis éjecté et voilà. C'est grave, docteur ?

Temps universel : ????
Planète : EDEN

Dieu dit "J'aimerais bien ne plus être interrompu par certains journalistes peu respectueux. Bon. Ego te absolvo. Je reprends. Il y a tout dans Elite. Votre niveau de pilote progresse de Inoffensif (nullité absolue) à Mortel. Puis, la gloire, vous devenez ELITE. Mais ne rêvez pas ! Pour cela, il faut combattre les vaisseaux ennemis dans un jeu d'arcades spatial en trois dimensions fabuleux et faire des bénéfices dans un jeu économique extraordinaire de réalisme. Il y a tout dans ELITE. Je sais, Je me répète. Mais même Moi, Je ne suis pas encore ELITE... Elite, c'est un univers d'une richesse insondable, avec des dizaines de vaisseaux différents, des milliers de planètes et une cohérence étonnante.

Epilogue

Temps universel : 2ème moitié du XXIème siècle. Peu importe la date exacte.
Planète : Terre

Bell et Braben viennent de mourir. Pauvres, comme tous les grands génies.

Temps universel : 2ème moitié (...) et UNE seconde.
Planète : Nirvãna

Bell et Braben frappèrent timidement à la porte. Dieu se leva, donna un coup de pied à son fils et les fit s'asseoir à Sa droite.

Epilogue final

Temps universel : 22 Décembre 1987
Planète : Terre

Le journaliste conclut son article. Depuis des années, il avait acquis le niveau ELITE. Son vaisseau regorgeait de marchandises et il était riche. Mais qu'importe, tous les soirs, il repartait en exploration...

Epilogue ultime

Dieu regarda sa montre et dit "Il est temps d'aller se coucher. Je vais sauvegarder mon commandant sur disquette et Je continuerai demain. Et puis, d'içi un petit milliard d'années, J'arriverai bien à passer ELITE, Moi aussi...".

Epilogue définitif (c'est le dernier, juré)

Dans un message exclusif à la petite fille de Bernadette Soubirous, Dieu dit : "Achetez ELITE ou Je relance le déluge..."

Olivier Zythoun

ELITE de FIREBIRD.
Disk : 195 F TTC.



IKARI WARRIORS

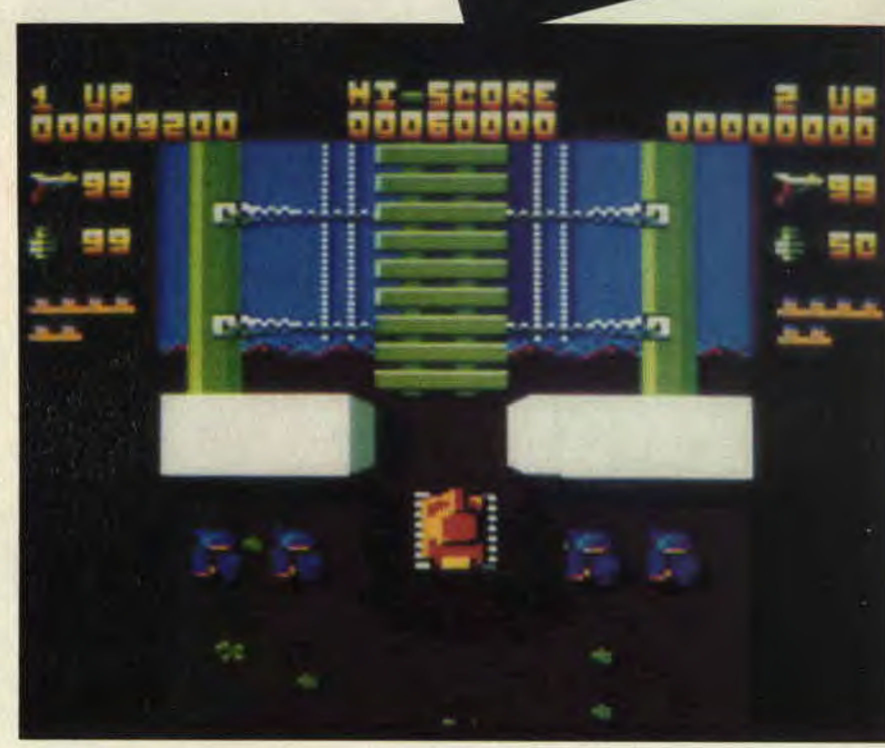


Vous êtes peut-être de ceux qui utilisent leur CPC depuis à peine un mois. Après avoir déchiré fébrilement le papier-cadeau, arraché énergiquement le carton, lacéré nerveusement le plastique de protection, certains ont mis pour la première fois les mains sur cette fantastique machine à jouer qu'est le CPC.
Well, il existe des milliers de jeux pour votre bécane, chaque jour de nouveaux softs sortent de chez les éditeurs. Ça, pas de problème, si vous voulez jouer et vous éclater ; vous avez trouvé avec le CPC le partenaire idéal. Croyez-en les propos d'un vieux briscard, médaillé de la croix du joystick, chevalier de la légion logicielle : avec mon CPC, j'ai baroudé, et si j'devais le refaire j'le referais !

Alors voilà, si vous avez la kalashnikov facile, si vous avez vu les douze derniers RAMBO, si vous connaissez tout de la vie de Charles Bronson et les mensurations de l'ex-femme de Stallone (non, je ne suis pas abonné à PHOTO) ; alors vous êtes de ces durs à cuire, de ces petits-fils de kamikase, cousins de BOB MORANE et êtes en droit d'attendre d'un logiciel d'arcades :

- qu'il saigne (utilisation accrue de toutes armes à feu et joystick avec autofire).
- qu'il vous en fasse voir de toutes les couleurs (explosions et palettes de couleurs chatoyantes).
- que la bande son soit effrayante (cris d'agonie et crépitements de mitrailleuses)
- que l'extermination massive de tout pixel vivant vous rive au clavier de votre CPC durant de longues heures de massacre informatisé.
- un scénario pas trop recherché mais toujours identique dans ce qu'il a de bestial (toi, bon Américain, aller tuer mauvais communistes).

Enfin bref, ya même pas trop besoin de se fixer un but, généralement il faut aller le plus loin possible à l'intérieur des lignes ennemies sans se prendre une balle. Il est ainsi de ces jeunes et fiers représentants de la nation envahie (quoique souvent envahissante) qui tuent quelques milliers de sales bâtards de communistes sans se prendre ne serait-ce qu'une toute petite balle (dans le cas contraire, le héros serait sauvé grâce à la médaille qu'il tient de son grand-père retraité de guerre).
IKARI WARRIORS a apporté dans ce genre bien plus que ces illustres prédécesseurs : WHO DARES WIN II et COMMANDO.
D'emblée, la possibilité de jouer à deux est très séduisante. De plus, les deux joueurs devront s'entraider pour une efficacité maximum. La beauté d'une phrase telle que : "arghhhh, Joe, chuis touché, continue sans moi ! " connaît enfin sa version informatique. Vos armes sont le fusil-mitrailleur et la grenade et lorsque vous en trouverez, vous pourrez utiliser un char laissé diligemment à votre disposition par vos gentils ennemis.
Malheureusement, les chars ne sont pas amphibies et il faudra relever les bas de pantalon pour traverser les rivières étrangères. Hé oui, le paysage est varié et il est plaisant de raser les installations des méchants à grand renfort de grenades.



Avec IKARI WARRIORS, décimer les petits bleus est un enchantement des yeux et soulage de bien des envies de meurtre, c'est un logiciel presque pédagogique en ce sens.
A posséder absolument si vous voulez avoir une chance d'entrer au panthéon des héros patriotes.

Robby (Apte ! Merci.)

LA TELEMATIQUE DU

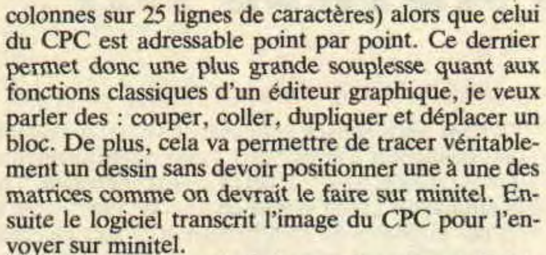
Vous avez un CPC et vous jouez. Vous avez un CPC et vous programmez. Vous avez un CPC et vous dessinez. Vous n'avez pas de CPC et vous êtes le schtroumph grincheux. Dans tous les cas, la communication façon années quatre-vingt doit vous intéresser, la télématique fait partie de votre univers.
Nous allons, au travers de cette rubrique, essayer de faire le tour des nombreuses applications permises par la télécommunication.
Voici la gamme des produits CPC de la société ENTER : un kit micro-serveur, un composeur de pages vidéotex et un gestionnaire de consultation. Les trois produits sont présentés de façon identique : Une valisette rouge renfermant un câble de liaison CPC à minitel, une documentation en français et une disquette.
Pour qu'un ordinateur puisse communiquer avec d'autres ordinateurs via le réseau téléphonique, il faut qu'il soit équipé d'un modem (modulateur-démodulateur). Le prix de ce dernier se situe en général aux alentours de mille francs.
Mais pour utiliser des produits ENTER, il n'est pas besoin de se ruiner. En effet, les programmes utilisent le modem interne du minitel dont le retrait (auprès d'une agence des télécoms) est gratuit ! Le tour est joué et on peut communiquer à moindre frais si ce n'est celui de la communication elle-même.

PENTEL

Pentel est un outil de composition de pages vidéotex. Ça vous en bouche un coin n'est-ce-pas ? J'en vois déjà dont l'oeil brillant dit qu'ils attendaient un tel utilitaire pour leur CPC.
Les ceusses qui me regardent d'un air inquiet ne doivent pas paniquer, ils vont bientôt comprendre.
Il s'agit là d'un utilitaire graphique comme il en existe bon nombre sur CPC, si ce n'est que celui-ci permet de créer avec la souplesse du CPC des écrans graphiques et textes à la norme vidéotex.
Avant de voir comment cela fonctionne, vous allez me demander à quoi sert de dessiner à la norme vidéotex.
Les passionnés savent déjà que ces pages pourront agrémenter leur micro-serveur (justement, il y a KENTEL un peu plus loin). Ce sera d'ailleurs sa principale utilisation. Il pourra aussi convenir aux mordus des rubriques GRAFFITTI que l'on rencontre souvent sur les serveurs grand public. Enfin, c'est en utilisant le logiciel que des idées d'applications naissent. Ainsi, pourquoi ne pas écrire un programme utilisant l'écran du minitel comme second écran de jeu (jeu interactif à deux joueurs type bataille navale ou jeu d'aventure). Il est étonnant que de telles solutions n'aient pas encore été proposées au public. Imaginez un jeu d'aventure classique mais qui incorporerait en plus le second écran du minitel pour afficher une carte des lieux par exemple.
Toujours est-il que si vous voulez vous lancer dans la réalisation d'un tel programme, c'est avec PENTEL que vous pourrez l'illustrer.
Après le chargement de PENTEL, apparaît un menu sur l'écran du minitel alors que celui du CPC reste vierge.
En fait, vous allez dessiner sur ce dernier, le minitel affichant les différents menus de dessin.
"N'est-ce pas stupide de dessiner des pages destinées au minitel sur l'écran du CPC ?" allez-vous me dire. Non, pas du tout. L'écran du minitel est matriciel (40







colonnes sur 25 lignes de caractères) alors que celui du CPC est adressable point par point. Ce dernier permet donc une plus grande souplesse quant aux fonctions classiques d'un éditeur graphique, je veux parler des : couper, coller, dupliquer et déplacer un bloc. De plus, cela va permettre de tracer véritablement un dessin sans devoir positionner une à une des matrices comme on devrait le faire sur minitel. Ensuite le logiciel transcrit l'image du CPC pour l'envoyer sur minitel.
Concrètement, on se ballade dans les menus (affichés sur le minitel) avec les touches de curseur du CPC. Tous les attributs graphiques, couleurs et textes du minitel sont accessibles.
Les caractères semi-graphiques ainsi que les caractères "barres"de la grille G0 du minitel sont utilisables sans problème.
Exemple : le pavé numérique prend une fonction originale grâce au choix LIGNE de PENTEL. Si vous appuyez sur 7, puis sur 9, vous obtenez, une barre basse tel un CTRL+6 sur un minitel 1B.
Enfin, la gestion de blocs permet, par exemple, de déplacer un morceau d'image comme expliqué plus haut.
A tout moment, un appui sur F0 affiche votre oeuvre à l'écran du minitel, un appui sur TAB affiche une grille de repérage en surimpression sur l'écran du CPC et, ultime atout, vous pouvez vous connecter sur un serveur et sauvegarder une page vidéotex pour la retravailler par la suite.
Tout cela fait de PENTEL un excellent outil de composition, outil jusqu'à présent inexistant sur CPC. Seule ombre au tableau, le prix de ce logiciel est un peu élevé pour une utilisation sur ordinateur familial. Espérons qu'avec le succès son prix baissera et que de nouvelles versions, proposant des fonctions plus étendues, notamment d'affichage dynamique, verront le jour.
Je m'étendrai moins sur les deux autres produits de la gamme PENTEL ayant plus retenu mon attention du fait de son originalité. Toutefois, MENTEL et KENTEL sont aussi des produits de bonne facture.

MENTEL

Voici un produit qui devrait connaître le succès auprès des personnes utilisant régulièrement leur minitel.
Ce logiciel possède deux fonctions différentes. C'est un gestionnaire de pages et de consultations, et un utilitaire de transfert de fichiers.
MENTEL est capable d'automatiser entièrement une connexion à un serveur. Reprenons l'exemple du boursicoteur qui se connecte chaque jour sur le serveur MONEY. Grâce à MENTEL, on peut enregistrer toutes les opérations de consultation sur disquette. Par la suite, on relance la procédure, l'ordinateur reproduit exactement le travail, sauvegarde les dernières valeurs boursières ainsi que le contenu de votre BAL et se déconnecte. Vous pouvez ainsi relire le tout tranquillement hors connexion.
Bien sûr, chaque procédure ainsi créée peut être éditée et modifiée. MENTEL c'est aussi un logiciel permettant le transfert de fichiers entre CPC ; intéressant pour échanger des jeux avec un ami à l'autre bout de la France.



KENTEL 2

Environ un an après la sortie de KENTEL, ENTER commercialise KENTEL 2, version améliorée de son premier logiciel micro-serveur pour CPC. A noter une très nette amélioration au niveau du câble de liaison entre le minitel et le CPC, équipé d'un détecteur de sonnerie. La finition de ce dernier est irréprochable et sa bonne longueur apporte un certain confort d'utilisation.
L'utilisateur ayant déjà quelques notions télématiques n'aura aucun mal à comprendre la mise en place, l'installation et le fonctionnement de ce logiciel serveur. Pour le néophyte, il en sera autrement. Il lui faudra relire à plusieurs reprises certains passages de la documentation, notamment à propos de l'éditeur de pages vidéotex. Mais une fois les bases acquises, le logiciel s'avère simple à manipuler malgré quelques points qui pourraient être améliorés : les commandes d'éditions par exemple. Néanmoins, elles sont rapidement assimilables.
Cette deuxième mouture de KENTEL est livrée avec une version messagerie et une autre boîte aux lettres. La mise au point d'un serveur est ainsi grandement facilitée et quelques heures suffisent pour faire tourner une première application. Le plus gros du travail consiste à créer des pages, les corriger, puis décider de l'arborescence de son serveur. L'ensemble de la création est bien explicité dans la documentation et permet vraiment la création d'un micro-serveur à toute personne possédant un CPC sans connaissance particulière.
Un nouveau KENTEL qui corrige les imperfections du premier.
L'ensemble des produits télématiques de la société ENTER offre réellement un intérêt pour tous les possesseurs de CPC désireux d'avoir une première approche correcte du monde de la télécommunication.
Espérons que des mises à jour des logiciels permettront de les enrichir. Ainsi, un affichage entièrement dynamisé serait le bienvenu dans PENTEL et KENTEL. Le rapport qualité/prix de KENTEL 2 et de MENTEL est correct, et nous espérons une baisse rapide de celui de PENTEL, outil qui devrait connaître le succès.

Robert Barbe

MENTEL, KENTEL 2 et PENTEL sont édités et distribués par ENTER.
Prix : MENTEL, 533,70 F TTC
KENTEL 2, 650 F TTC
PENTEL, 1350 F TTC

SALUT AMICAL AUX BIDOUILLEURS (BONJOUR AUX AUTRES !!!)



APERO

Avant toutes choses, je me présente. Mon nom est Sined le Barbare et je suis "informaticien" de métier, ce qui me plaît beaucoup. Mon seul désir est de combattre mon ennemi juré, BUGGOS BASICOS. Et je jure devant tous que je n'arrêterai ma quête que lorsque cet affreux personnage sera définitivement rayé du monde des micro-processeurs. Mais ce jour n'est pas encore arrivé et en attendant, nous nous devons de porter haut notre envie de détruire cette masse d'erreurs que nous avons créée. Ayant déjà quelque peu roulé ma bosse sur les claviers des CPC, je fus amené à revoir le rédacteur en chef de ce nouveau magazine dans des circonstances suffisamment négligeables pour ne pas les citer.

Mais trêve de mots ; voici la scène :

Rédakchef : "Salut Sined !"

Sined : "Lusse Phil !"

Rédakchef : "Tu vas bien ?"

Je vous ferais remarquer qu'il s'inquiète pour ma petite santé.

Sined : "Bof ! Et toi ?"

Rédakchef (avec énormément d'enthousiasme) : "Ouais, ça pète, d'ailleurs, je lance un nouveau canard sur les CPC."

NDS : (NDS signifie note de Sined) Un canard n'est pas dans le cas présent, le volatile bien connu sous ce nom mais, en l'occurrence, le nom donné à un magazine.

Sined : "Ah, pas mal !"

Rédakchef : "Tiens, d'ailleurs, Bla bla bla bla ... bla bla ..."

Je passe le baratin (NDS : Excuse-moi Phil)

Sined : "Ouais, chikôsse !"

Rédakchef : "Attends, bal bla bla ... bla bla ..."

Sined : "Classouille !"

Rédakchef : "Bla bla bla ... bla bla ..."

Sined : "Rrrrron !!!"

Rédakchef : "Mais dis-moi. Cela te dirait de venir bosser chez moi ?"

Sined : "Hein ??? Ouais, si tu veux."

Rédakchef : "Tope là."

Sined : "Top."

Il faut dire que nous avions déjà travaillé ensemble et que de ce fait, nous nous connaissions. Le marché fut conclu devant une tasse de café généreusement sucrée et l'histoire commença.

HORS-D'OEUVRE

Dans ce mag, nous allons essayer de vous satisfaire. Cela ne va pas être facile car vous êtes nombreux, mais je crois que nous y arriverons, à force de courage et de ténacité. Il ne faut surtout pas hésiter à nous écrire lorsque vous avez un problème avec une routine ou simplement pour demander des explications sur telle ou telle instruction. Le contenu de vos lettres fera la richesse de cette rubrique. Nous nous permettons de divaguer un peu dans ce premier numéro mais uniquement par faute de matière et pour notre bon plaisir. En fait, voici notre devise : vous donner ce que vous désirez. Sûr que nous parviendrons à créer ce lien entre nous, hein ?.

GARCON, DU PAIN S'IL VOUS PLAIT

Passons aux choses sérieuses. J'ai pu remarquer que beaucoup d'entre vous avaient des problèmes avec l'instruction "INPUT". En effet, si l'on demande la saisie d'une chaîne de caractères et qu'un caractère de ponctuation s' y soit glissé, le sympathique mais non moins agaçant interpréteur BASIC vous dira "REDO FROM START". Situation très désagréable lorsque vous avez passé trois semaines à élaborer une présentation digne de ce nom. Cette même phrase réapparaît lorsqu'à la demande d'un nombre, le claviste répond par son nom ou le nom de sa petite amie. Repaf "REDO FROM START". Pour cette première rencontre, nous allons ensemble résoudre ces petits ennuis grâce à deux superbes instructions. Voici les faits.

GARCON, UN DEMI SVP

Dans le premier cas, c'est-à-dire lorsqu'un signe de ponctuation est subrepticement glissé dans un "INPUT", une seule solution subsiste. Il suffit d'utiliser l'instruction "LINE INPUT" au lieu de la première et vieille instruction "INPUT". Cette nouvelle recrue dans les rangs du BASIC nous permettra de traiter des chaînes de caractères avec ou sans ponctuation. Mais exemple vaut mieux que deux tu l'auras.

```
10 LINE INPUT " Quel est ton nom ";A$
20 PRINT A$
30 RUN
```

Sur la routine ci-dessus, vous pouvez entrer n'importe quelle réponse. Même ".+,;:-?" ne génèrera pas de message d'erreur. Un guillemet malin ne viendra pas non plus perturber le déroulement de ce petit programme et seules deux pressions sur la touche Escape l'interrompront.

GARCON, UN AUTRE

Pour sauter le second obstacle placé sur notre chemin par l'infâme BUGGOS BASICOS, nous allons utiliser le programme ci-dessus plus une petite amélioration permettant de jouer avec les variables numériques.

```
10 LINE INPUT " Quel est ton age ";A$
20 A=VAL(A$):IF A=0 THEN RUN
30 PRINT " Ton age est";A;"ans.":RUN
```

Etudions maintenant cette routine, ceci pour ne pas désaventager les débutants. Sautons en coeur la ligne 10 qui n'a plus de secret pour nous ni d'intérêt à nos yeux. La ligne 20 en revanche nous fait rencontrer une nouvelle instruction : VAL. Cette petite merveille convertit une chaîne de caractères en un nombre. Si la chaîne ne représente pas un nombre, comme par exemple T123, cette instruction renverra 0. Etant donné qu'une personne, dans le cas précis de notre exemple, peut difficilement avoir 0 an (ou alors, il est très fort !), il est facile de redemander l'âge. Mais

si au lieu de l'âge, nous avions décidé de demander le nombre de voitures que possède l'intéressé, zéro aurait alors pu servir en tant que valeur. Voici donc une astuce supplémentaire pour remédier à cet ennui.

```
10 LINE INPUT " Combien de voitures possédez-vous ";A$
20 A=VAL(A$):IF A=0 AND INSTR(A$,"0")=0 THEN RUN
30 PRINT " Vous possédez";A;"voitures.":RUN
```

Tiens, c'est marrant, encore une instruction étrange. "INSTR" sert souvent, car il analyse les chaînes très agréablement. Voici ce que fait Y=INSTR(A$,B$,X) : regarde dans la chaîne A$, à partir du Xième caractère, si tu trouves la chaîne B$. Dans ce cas renvoie l'endroit où tu l'as trouvé dans la variable Y. Il est évident que si la chaîne B$ n'existe pas dans la chaîne A$, la valeur retournée sera nulle. L'utilisation de X est facultative si vous désirez chercher dans toute la chaîne. Donc, pour en revenir à notre exemple, s'il existe le caractère "0" dans la chaîne, et que la valeur de cette chaîne est nulle alors nous considérons que le claviste a tapé uniquement "0" et que la réponse est valide. Mais là encore, il reste un *BUG*. Car s'il a été saisi T0, la réponse est mauvaise. Je crois que nous pourrions trouver des tonnes de solutions en utilisant tous les outils de travail sur les chaînes de caractères (RIGHT$, LEFT$, MID$). M'enfin, je ne vais pas tout faire non plus, quoique si vous désirez des renseignements supplémentaires, je reste à votre entière disposition (à vos plumes).

Ces petits problèmes de messages d'erreur étant résolus, nous allons abandonner les basiquiens et les basiquiennes (au passage, bisous aux basiquiennes) pour dire un petit bonjour aux assembleuriens et à leurs consoeurs (en passant, bisous aux consoeurs).

PLAT DE RESISTANCE

Lorsque l'on parle assembleur, deux solutions se présentent. Ou la personne interloquée fuit à toutes jambes, ou les grands mots (et maux de tête) arrivent. Qu'on se le dise, l'assembleur est maintenant un langage comme les autres. Un peu plus laborieux, peut-être, car une instruction de ce langage ne fait pas grand chose, mais quel plaisir de voir ses réalisations voler littéralement à l'écran tant la vitesse d'exécution est grande. Il existe actuellement des assembleurs suffisamment puissants ou faciles d'emploi pour ne plus avoir à se mordre les doigts avec des valeurs héxadécimales à tire-larigot. Je confirme. DAMS (de Micro Application) est un assembleur-debuggeur intégré qui permet de développer de petits programmes avec une grande aisance. PYRADEV (de Pyramid Software) possède un macro-assembleur très puissant comprenant même le jeu d'instructions supplémentaires du Z80 jugé inutile par ZILOG et non dévoilé sur la fiche technique de ce bon vieux 8/16 bits (environ une vingtaine d'instructions supplémentaires). Et enfin DEVPAC 80 (de Hisoft) qui est un peu vieillot mais qui reste très fiable (depuis le temps qu'il fait ses preuves).

MOUTARDE, SEL, POIVRE, SVP GARCON

Pour initier certaines personnes à l'assembleur et toujours en attendant votre courrier, nous allons développer une petite routine de renversement d'écran. Elle ne sera pas géniale mais au moins, les résultats seront visibles et appréciables. Pour ne pas bousculer les traînards au fond près du radiateur, le renversement se fera autour de l'axe vertical. Voilà qui va commencer à intéresser certains néophytes et qui risque de susciter chez eux des vagues de jalousie et une intense soif de connaissance. (Voir encadré page 122.)





EXPLICATURES LISTINIGUETTES

Pour les frigorifiés, toujours les mêmes qui sont près du radiateur au fond de la classe (je vous supplie de bien vouloir m'excuser pour ces petits moments d'égarement au sujet des retardataires mais c'est ma façon à moi de me venger de mes "##########" (censuré) de professeurs qui ont abusé de ces mots à mon sujet, et que même que j'espère de tout mon coeur qu'il y en ait un dans la salle et que même que cela me ferait vachement plaisir et que cela serait bien et tout). Passons au digestif (NDS : Je n'ai rien contre ces gens adorables qui tentent de vous inculquer des connaissances contre votre gré) et voyons maintenant comment cela marche. Voici donc un petit idéogramme qui vous fera mieux comprendre le déroulement de cette routine issue tout droit de mon cerveau usé par les courtes années d'école.

- Prendre le premier octet de la ligne et l'inverser (que sa gauche devienne droite et inversement, vice versa, l'opposé du contraire) et le mettre à la fin de la ligne. Procéder de même avec l'octet de fin de ligne sauf, bien sûr, que sa droite devient gauche et lycée de Versailles, inversement, le contraire de l'opposé) et qui sera bien sûr (eh oui encore) mis au début de la ligne au lieu de la fin. En fait, il s'agit simplement, langage conçis, de faire un miroir autour de l'axe vertical de symétrie de l'écran, voire encore, de regarder l'écran comme si vous étiez derrière votre moniteur. Lorsque cette opération est répétée sur toute la ligne (premier octet retourné <-> dernier octet retourné, deuxième octet retourné <-> avant-dernier octet retourné... etc. octet central de gauche retourné <-> octet central de droite retourné) il est temps de passer à la ligne suivante puis aux autres.

COMMENT CA MARCHE

Il est à souligner que cette routine ne fonctionne que si l'écran est à l'offset 0. C'est-à-dire qu'après l'appel de l'instruction "MODE N", aucun scrolling n'a lieu. Voici donc les explications sur le fonctionnement de ce programme.

- LD HL,#C000 et LD C,200 initialisent l'adresse de départ écran et le nombre de lignes (si vous voulez ne faire le retournement que sur les 40 premières lignes, chargez 40 dans C ou encore si vous travaillez sur l'écran situé en #4000 alors chargez cette valeur dans HL.
- PUSH HL fait que HL est provisoirement sauvegardé sur la pile.
- PUSH HL, POP DE permet que DE soit égal à HL sans altérer le double registre HL. Ils contiennent donc l'adresse de la ligne actuellement traitée.
- LD A,79, ADD A,E, LD E,A, JR NC,FLOTCH et INC D permettent à DE d'être additionné à A qui contient le déplacement sur la longueur de la ligne ; E= E+A et si il y a eu débordement dans la CARRY C alors D= E+1
- LD B,40 affecte à B le nombre de changements à faire sur une ligne.
- LD A,(HL) et PUSH AF sauvent l'octet situé à gauche sur la ligne.
- LD A,(DE), CALL SPLOTCH et LD (HL),A chargement, transformation et rangement de l'octet du bout de la ligne vers le début de celle-ci.



SALUT AMICAL AUX BIDOUILLEURS (BONJOUR AUX AUTRES !!!)

ENCADRE

```
         ORG     #9000       ; Adresse d'implantation du code machine
         ENT     $           ; Point d'entrée de la routine
         LD      HL,#C000    ; #C000 est le début de l'écran
         LD      C,200       ; 200 lignes à balayer
BEURK    PUSH    HL          ; Sauvegarde de HL sur la pile
         PUSH    HL          ; Empile encore HL pour le
         POP     DE          ; Restituer dans DE
         LD      A,79        ; Nombre d'octets par ligne
         ADD     A,E         ; A = A + E
         LD      E,A         ; Que l'on stocke dans E
         JR      NC,FLOTCH   ; S'il y a eu débordement
         INC     D           ; Alors D doit être touché (DE = DE + A)
FLOTCH   LD      B,40        ; Largeur d'écran / 2 (pour la symétrie)
BLING    LD      A,(HL)      ; A contient le premier octet de l'écran
         PUS     HAF         ; Que l'on range sur la pile
         LD      A,(DE)      ; A contient le dernier octet de l'écran
         CALL    SPLOTCH     ; Qui doit être transformé
         LD      (HL),A      ; Puis mis à sa nouvelle place
         POP     AF          ; Restitution du premier octet
         CALL    SPLOTCH     ; Qui subit l'inversion vidéo
         LD      (DE),A      ; Et qui est lui aussi rangé
         INC     HL          ; Traitement de l'adresse suivante
         DEC     DE          ; Pour travailler sur toute la ligne
         DJNZ    BLING       ; Donc B fois (40 en l'occurence)
         POP     HL          ; Récupération de l'adresse de la ligne
         LD      A,H         ; Et calcul de l'adresse suivante
         ADD     A,8         ; Qui se trouve #800 plus loin
         LD      H,A         ; Que l'on stocke dans HL
         JR      NC,TCHAK    ; S'il y a eu débordement
         LD      DE,#C050    ; Alors il faut retourner dans l'écran
         ADD     HL,DE       ; Par le moyen le plus simple
TCHAK    DEC     C           ; Avons-nous modifié les 200 TCHAKDECC ; Avons-nous modifié les 200 lignes

         JR      NZ,BEURK    ; Si non alors il faut recommencer
         RET                 ; Voilà qui est fait
SPLOTCH  PUSH    BC          ; Protection de BC
         LD      B,8         ; 8 bits par octet
PAF      RRA                 ; Le bit 0 de A
         RL      C           ; Va dans le bit 7 de C
         DJNZ    PAF         ; 8 fois
         LD      A,C         ; A est maintenant inversé
         POP     BC          ; BC est OK pour les boucles principales
         RET                 ; Fin de la routine
```

- POP AF, CALL SPLOTCH et LD (DE),A créent le même effet que ci-dessus pour l'octet préalablement sauvegardé sur la pile.
- INC HL, DEC DE et DJNZ BLING, permettent à HL de pointer sur l'octet suivant, à DE de viser l'octet précédent et de regarder si la mutation a été effectuée sur toute la ligne.
- POP HL restitue à HL la valeur sauvée en BEURK.
- LD A,H, ADD A,8, LD H,A résolvent HL=HL+#800.
- JR NC,TCHAK, LD DE,#C050, ADD HL,DE alors là, s'il y a eu débordement ci-dessus donc puisque nous ne sommes plus dans l'écran et il faut y retourner.
- DEC C, JR NZ,BEURK, RET car si c'est la dernière ligne il faut se rentrer au BASIC bien sûr.
- PUSH BC, LD B,8 donnent la protection suprême à BC et 8 bits à faire tourner.
- RRA et RL C et c'est ainsi que le premier bit de l'un passe dans le dernier bit de l'autre.
- DJNZ PAF et ceci sur les 8 bits sans en oublier.
- LD C,A, POP BC, RET rendent à A son inversé et à BC ses capacités. Et hop, on s'en retourne.

Ceci dit, la routine n'est pas optimisée et sa vitesse ou même sa place peuvent être réduites. Ce n'est qu'un humble source qui n'est là que pour essayer de vous donner des idées.



SUITE ET FIN (BURPS ! ! !)

J'espère que vous avez tout compris parce que même moi j'ai du mal (ceci n'est là que pour un clin d'oeil à COLUCHE). Je vous souhaite donc une BONNE ANNEE et à la prochaine (si Dieu et le patron le veulent bien, voire même le chef)

Tsaw *Sined le barbare*



SUFFIT LES PLAISANTERIES, JOUONS ! !

HEUREUX LES INNOCENTS...

Alors, c'est vrai ? Vous n'avez jamais... Pas même, euh..., un petit peu, avec quelques ami(e)s... Vous n'allez tout de même pas me dire que vous n'en avez jamais entendu causer, ne serait-ce que par le meilleur copain du frère de votre cousine favorite... Bon, si vraiment vous êtes ignorant de la "chose", et bien je n'ai que quelques mots à dire : "Par le grand KHAN, quelle CHANCE vous avez ! !".

LES DIEUX VOUS ATTENDENT.

En effet, vous allez pénétrer dans un univers magique et fantastique, vous verrez des mondes de rêve et de merveille , et votre imagination créatrice sera le moteur des plus divertissantes et phénoménales aventures ! c'est plus qu'un jeu, c'est "LE" jeu ! C'est-à-dire la création d'un univers arbitraire, avec des règles bien établies qui permettent de se mouvoir dans celui-ci. Quand, il y a des siècles de cela, je jouais à Zorro dans la cour de l'école, trucidant force soldats, et finissant, à moitié occis, par enlever sur mon fier TORNADO, (le cheval, pas l'aspirateur !), la belle Dona Luisa gardée par le grotesque sergent GARCIA, èh bien je jouais un "rôle". Je faisais évoluer mon personnage, au travers de situations folles où pourtant, tout n'était pas permis (fallait pas par exemple passer près des wc, où de sanguinaires pirhanas - les grands du CM2 - nous chopaient et nous étranglaient au passage !). Je le faisais vivre, de récrés en récrés, augmentant ses compétences et le chargeant d'expériences au cours des trimestres... Et puis, quelques millénaires ont passé, j'ai rencontré d'autres Dona Luisa aussi appétissantes, et surtout un super, hyper, méga, giga-jeu : le D&D ! !

PAR GIGA ! C'EST GIGAX !

A tout seigneur, tout honneur, permettez-moi de vous présenter un des personnages les plus célèbres de l'univers ludique, j'ai nommé : Gary GIGAX. C'est lui, en effet, qui (on croit savoir que c'est par un soir de pleine lune au bord d'une forêt aux grands arbres pétrifiés) a inventé avec son ami Dave ARNESON dans les années 74, D&D, autrement dit DONJONS ET DRAGONS. D&D est un jeu d'exploration de souterrains, de combats avec monstres, rempli d'elfes, de hobbits, de magiciens et de guerriers, évoluant sans plateau de jeu par le pouvoir d'un conteur, un meneur d'aventure, le MAITRE DE JEU. Le but des joueurs, de 3 à 6, étant non pas de gagner, mais de survivre au travers de castagnés plus ou moins dangereuses. Les personnages-joueurs communiquent leurs actions au Maître de jeu qui, lui, décrit l'univers, dévoile au fur et à mesure le scénario de l'histoire et manipule Pièges, Trésors, Monstres et P.N.J. (personnages non joueurs).

AT LAST, IT IS TRADUIT IN FRANÇAIS

Après moult péripéties, une édition définitive de D&D voit le jour en 77. Et c'est TRANSECOM, qui, prenant le Gobelin par les rênes, a enfin lancé, il y a quelques mois, la boîte de base couverture rouge, entièrement en français et contenant tout ce qu'il faut pour commencer une aventure. Vous trouverez à l'intérieur, 2 livrets d'une soixantaine de pages ainsi que 1 D20 (1 dé à 20 faces), 1 D12, 1 D10, 1 D8, 1D6 et 1 D4.

Le 1er fascicule est celui des joueurs. Il doit, en principe, être lu une fois par tous. Il comprend une quinzaine de pages de présentation, une aventure solo en 90 paragraphes, une description des 7 classes de personnages possibles ainsi que leurs caractéristiques, 5 pages pour créer de nouveaux personnages, un lexique des principaux termes (CP, XP, dégats, jets de protection, etc..), et un double encart détachable comportant un résumé de toutes les tables de résolution, ainsi qu'une feuille de personnage et 6 personnages pré-tirés et utilisables tout de suite. Ouf !

Le 2ème fascicule est celui du maître de jeu. Dans un premier temps, il doit n'être lu que par celui qui "masterisera", la partie. Il comprend des conseils, des résumés, un premier exemple de Donjon avec un plan, une liste de différentes procédures et règles, un bestiaire de monstres qui va de l'Abeille géante au Ver charognard, en passant par le Scarabée à huile et le Dragon-farce (description, classe d'armure, dégats, vitesse de sédimentation,...), un florilège de trésors et d'objets magiques, et enfin comment construire un Donjon (Un bon, de préférence !)

ON COMMENCE COMMENT ?

La première phase, qui se réalise en 10 étapes environ, est la création de son personnage. Pour ce faire, on utilise six jets de 3 D6 qui représenteront les 6 caractéristiques (de 3 à 18) de votre "perso". Enumérons ces caractéristiques car grand nombre de J.R. (Jeu de Rôle, ne confondez pas avec Dallas...), se sont inspirés plus que fortement de ce système. Ce sont : la FORCE, l'INTELLIGENCE, la SAGESSE, la DEXTERITE, la CONSTITUTION et le CHARISME. Suivant les résultats, vous choisirez une classe, c'est-à-dire vous jouerez un CLERC, un MAGICIEN, un GUERRIER, un VOLEUR, un NAIN, un PETITE-GENS (TINIGEN en anglais) ou un ELFE. Le fait que chacun de ces personnages aient des dons spéciaux et évidemment des faiblesses manifestes, oblige à une forte coopération du groupe, atout indispensable à une bonne réussite individuelle. On procède ensuite à quelques transferts de points puis au tirage des points de vie : un D4 pour un Magicien, un D8 pour le Guerrier. (Non, c'est pas le Magi-



cien qu'on place en première ligne pour une baston !). Les étapes suivantes sont la détermination de la fortune du joueur et l'achat de son équipement. Pour se prévenir d'une morsure fatale, rien ne vaut une bonne cotte de maille, qui abaissera votre C.A. (Classe d'Armure), à 5. Si vous ajoutez un bouclier, votre C.A. passera à 4. (Vous avez bien sûr compris que plus ce nombre est bas, plus vous êtes protégé contre les coups). Votre table de combat indique, suivant la C.A. de la cible, le nombre de points que vous devez obtenir, pour "toucher" un adversaire, (on jette un D20). Votre table de jets de protection, de la même façon indique le nombre de points à obtenir pour éviter quelques misères de la vie courante comme les rayons mortels, les bâtonnets magiques ou le souffle de Dragon. (Dévastateur, le souffle de Dragon en cône !). On s'ajoute ensuite quelques bonus ou quelques pénalités suivant les caractéristiques du départ (par exemple si vous avez de 13 à 15 en Force, vous aurez droit à un +1 pour toucher votre adversaire). On prend les sorts auxquels on a droit si on est Magicien, Clerc ou Elfe. Il reste à se choisir un nom (Phil MARTIN est un nom très exotique pour un Donjon tandis que Adelfier SOMBREBOIS est très commun chez les Elfes !). L'Alignement est la dernière composante de votre personnage. C'est une notion très intéressante car elle donne de la cohérence à votre rôle. Chaque alignement correspond à un choix philosophique par rapport à la LOI, le CHAOS et la NEUTRALITE . Si vous choisissez de jouer un Loyal, vous aurez un comportement plutôt bienveillant, cherchant la bonne réussite du groupe tandis que le Chaotique cherchera son profit personnel. Egoïste, son caractère est imprévisible et on ne peut lui faire confiance. Le Neutre, quant à lui, cherchera un équilibre entre la LOI et le CHAOS. C'est le Maître de Jeu qui veillera à ce que les participants jouent "juste" leurs personnages.





JE VOUS EN PRIE, APRES VOUS, MAITRE !

Cette première phase prend une demi-heure à une heure, surtout si vous débutez, mais vous a aussi bien mis dans l'ambiance. Prêts pour la 2ème phase ? GO ! Le Maître arrive et commence : "Or, en ces temps troublés, un mal étrange frappaient les habitants de CHOUGAR, des voix lugubres s'échappaient des ruines de AMMAGUE et le chef du bourg vous avait implorés, vaillants aventuriers, de mettre fin à cette malédiction. Bien sur, les espèces sonnantes accompagnant les prières de l'homme n'étaient pas des arguments qui vous laissaient totalement insensibles..."

Et vous voilà partis ! Le M.J. décrira l'univers. Vous, vous ferez un plan, vous décelerez les pièges, et vous découvrirez des trésors et des monstres. Le M.J. se doit de maîtriser les combats, de manier les créatures, mais il se doit plus encore d'être impartial et de respectez vos décisions, car s'il est un jeu où la liberté s'exerce à plein, c'est bien le J.R., en dépit des règles parfaitement codifiées.

Si vous vous en sortez vivant, ce qui est déjà une des grandes motivations du jeu, qu'aurez-vous gagné ? Du plaisir, certes, mais aussi des XP (points d'expérience), qui, au bout d'un certain total, vous feront changer de niveau. La boîte de base des D&D permet de jouer aux niveaux 1 à 3. Après 1 ou 2 aventures, vous passerez au niveau 2, ce qui augmentera vos caractéristiques de base, vous serez alors plus fort et plus saignant, mais vous aurez à combattre des monstres d'autant plus puissants ! Il n'est pas indispensable de jouer avec les mêmes gens, ainsi vous pourrez faire vivre votre héros dans d'autres aventures que celles jouées avec vos amis habituels. C'est là , un des grands charmes du J.R. : la transportabilité des personnages. (On raconte qu'une dépression nerveuse, de plusieurs mois, a atteint un joueur qui a vu son personnage de niveau 20 , succomber brutalement à une attaque imprévue de 50 Sorciers !)

ET ENSUITE, JE VOUS SERS QUOI ?

Après quelques donjons bien saignants, vous aurez sans doute envie d'en savoir plus sur l'univers révélé par le grandissime GIGAX, (qui ne se doutait certes pas, à sa création, que l'entreprise D&D allait connaître autant de succès et d'extensions). Jetez d'abord un oeil sur les aventures toute faites appelées "modules", en vente dans les très bonnes boutiques, sur les boîtes suivantes (Expert et Compagnon), qui introduisent des règles additionnelles et un plus grand réalisme dans l'univers du jeu, un autre sur les figurines, les feuilles de personnages, les éléments de décor, les magazines spécialisés autour des J.R. qui contiennent souvent des scénarios gratos, et enfin, posez votre dernier oeil sur les clônes ou les inspirations plus ou moins fidèles, genre TUNNELS AND TROLLS (T&T), OEIL NOIR, et autre RUNEQUEST. Le plus proche J.R. s'isnspirant de D&D étant édité par GIGAX lui-même et tout seul, en 78, sous le nom de ADVANCED D&D (AD&D), et qui est le J.R. le plus vendu à c't'heure avec plus de 3 millions d'exemplaires ! (C'est, malgré la similitude des noms, 2 jeux différents, et nous aurons bien sur l'occasion d'en reparler).

REMERCIEMENTS (NIVEAUX 1 à 36) ET DERNIERS CONSEILS (IMMORTELS seulement)

Je me remercie tout particulièrement pour les précieux conseils que je me suis moi-même donné, ainsi que les revues "JEUX & STRATEGIE", No 38, avril 86 , (N'ayez plus peur des jeux de rôle), la revue "CHRONIQUE D'OUTRE MONDE", No 6, mars 87, (spécial initiation et panorama de 180 J.R.), la revue "CASUS BELLI", No 41 décembre 87 (Donjons et dragons), revues dans lesquelles vous trouverez tout sur le moindre petit J.R. qui oserait montrer le bout d'une tentacule ! Tout ce qui est paru en français est disponible dans moult échoppes, une des mieux famées est tenue par le mage LAUBER, du 20ème niveau, à l'"OEUF CUBE", 24 rue Linné - 75005 (45.87.28.83). Loué soit ce Mage qui sait aussi bien accueillir l'aventurier en détresse et qui n'a pas hésité à me prêter ses précieux grimoires. Alors, qu'attendez-vous de plus, à vos épées et vos grimoires, et, BONS DONJONS !



DONJONS ET DRAGONS, Règles de bases,
Boite 1, de chez TRANSECOM
D&D Expert Boîte 2
D&D Compagnon Boîte 3
7 Modules parus de B2 à B8



GENRE : Jeu de rôle médiéval-fantastique (simulation et hasard)
NOMBRE DE JOUEURS : De 3 à 6 (voir plus)
MATERIEL : 3/4 2 manuels + 1 jeu de 6 dés
REGLES : 3/4 Gros efforts de clarté pour accueillir les novices
DIFFICULTE : Facile d'accès. Initiation et débutants
TEMPS DE JEU : De 3 à 5 heures (ou plus) pour une aventure. Longue durée de vie du produit.
RICHESSE : 4/4 Va du niveau 1 à 3. 2 autres extensions en fran ais. Nombreux modules. Figurines, aides de jeu, magazines
ORIGINALITE : Exceptionnel pour ceux qui débutent.
PRIX/PRESENTATION : 3/4 170, 175, 180 F pour les Boites. 75 F le B2 et 60 F les autres modules.
RHAA LOVELY : 4/4 tendresse particulière pour ce précurseur, puisqu'il est l'initiateur de tous les autres.

NOTE : 17/20.



LE ROYAUME DES 5 COURONNES



Le King Arthur commence à s'essouffler. Faudrait sans doute songer à passer la main. Il a chargé le tortueux SHABERNARCK (une allusion au JABBERWOCK de Lewis Carrol ?), le royal Bouffon, de rédiger des ordres de mission secrets, pour les Princes prétendants (les joueurs). S'agirait de ramener dans un ordre précis, différent pour chacun et inconnu des autres, les 5 couronnes défendues par le Dragon KRADDOCH (Ça ne s'invente pas, un nom pareil !). Les princes, prudents, ont chargé 5 chevaliers, un par couleur de couronne, de récupérer les précieuses casquettes. L'os, c'est que pour arriver à la caverne, faut traverser la forêt de l'Effroi (35 cases aller, 35 cases retour), où un max de gnomes, gnolls, orcs et autres bestioles collantes et affectueuses sont en manque d'amour ! Bon, dans cette forêt tranquille, y a aussi des trésors qui donnent des points-trésors (PT), des armes qui donnent des points-puissance (3 PP maxi par prince), et des pièges... qui donnent à réfléchir !

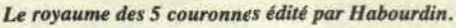
Chaque prince, quand vient son tour de jouer, choisit 1 chevalier, qu'il peut essayer de délivrer d'un piège ou faire castagner contre un monstre. Le Prince balance un D12 (Dé à 12 faces), auquel il ajoute ses PP. On jette ensuite un D12 pour le monstre et on compare. Dans le cas d'un piège, il suffit de sortir un nombre supérieur ou égal à 7. L'audacieux prétendant peut même provoquer un autre Prince en duel (D12 + PP), pour lui chourer tous ses trésors. En cas d'échec, il se retrouve avec 1 PP en moins et l'initiative revient à son voisin. Bien fait !

La phase two commence par le jet de 2 D6. En cas de double (probabilité 1/6) le Magicien DOUBLE vous autorise à mouvoir UN seul chevalier, en avant ou en arrière, du total des dés. En cas de total égal à 7, (probabilité 1/6), la sorcière SEPT, vous demandera un PT pour vous permettre de poursuivre votre chemin. Dans les autres cas, vous avancez 1 chevalier par dé au mieux de vos intérêts.

La phase trois, est celle des arrivées sur les cases. Pièges et combats sont mis en place, armes et trésors sont collectés, ou c'est la chaude rencontre avec le Dragon ! (Tiens, bonjour, Ça faisait longtemps... alors comme Ça, vous faites dans la couronne...). On jette un D12 pour Kraddoch, et un D6 augmenté dunombre de PP que possède le Prince. Si tout se passe bien, la cavalcade du retour peut commencer. Quand 4 couronnes seront rentrées au bercail, on fera le décompte des points. 4 points pour une couronne arrivée dans le même ordre que celle inscrite sur sa carte "SHABERACK" plus 2 points pour un trésor de cette couleur et un point de plus, par trésor dans les autres couleurs. Pas besoin d'être le Grand Phynancier du Royaume pour savoir qu'il faut posséder des trésors et surtout ne pas se les faire piquer ! Bonjour la lutte princière, AVE la baston finale ! Et on dira que le métier de Prince est de tout repos !



Le royaume des 5 couronnes édité par Habourdin.



GENRE :
Parcours stratégique avec mission inconnue des autres joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS :
de 2 à 5 , à partir de 10 ans.

MATERIEL :
Un plateau de jeu et 60 cartes forêt. 20 cartes missions, 5 chevaliers, 5 couronnes, 5 socles, 15 pions PP, 35 pions PT, 2 D6 et 2 D12.

DIFFICULTE :
Très facile d'accès (voire trop simple ?)

TEMPS DE JEU :
De 45 minutes à 1 h 30 pour une partie.

REGLES :
4/4. Parfaitement claires sur 2 pages, avec un remarquable organigramme sur la dernière, résumant toutes les phases du jeu.

RICHESSE :
2/4. Peut-être eût-on pu prévoir des règles avancées ?

ORIGINALITE :
2/4. Un pré-jeu de rôle, un post-Talisman. Les chevaliers servent à tout le monde. Bon mélange de hasard et de stratégie.

PRIX/PRESENTATION :
170 F, 4/4. Pour une fois, les cartes parcours sont parfaitement pré-découpées, la boîte est belle et tient le coup. Le plateau comme les cartes sont illustrés avechumour, talent et compétence.

RHAA LOVELY :
2/4. Habourdin (qui distribue le SCRABBLE), a signé là un jeu très accessible, hyper soigné, testé avec soin, cela se sent, permettant de faire des parties rapides et plaisantes, sans trop se prendre la tête. J'aime assez.

NOTE GLOBALE : 14/20

AMSTRAD COINCE LA BULLE









HA!

Vive Kam... Outch !

AMSTRAD 100 % CHOC

BD

ASTERIX chez



CHERS LECTEURS

52 ans avant Jésus-Christ, j'étais tranquille, j'étais peinard dans mon petit village Gaulois. Avec mon pote Obélix, on se la coulait douce. Un p'tit tour dans la forêt pour se farcir des sangliers, et une p'tite virée dans les camps romains du coin pour se défouler... Tous les ans environ, on s'offrait un voyage. On a commencé par le tour de la Gaule, la Corse, c'était un peu plus tard avec le très fier et très susceptible O'catarinabella Tchix- Tchix, et puis on a visité presque tous les pays d'Europe de l'Helvétie à l'Hispanie en passant par la Germanie. Nous sommes même allés voir le grand Jules (César) à Rome. Chez les Bretons, on a joué au rugby et bu du thé (une sorte de potion magique bien moins efficace que la nôtre). En Egypte, Cléopâtre est devenue une bonne copine, et si son nez avait été plus court la face du monde en aurait été changée, dixit notre druide Panoramix. On s'est aussi offert une grande traversée jusqu'à un pays peuplé d'indigènes emplumés. Bref, tout un tas d'autres petites aventures bien banales (N.D.R. Quelle modestie Astérix, quelle modestie !...) qui n'auraient jamais attiré l'attention sans ces deux grands nigauds bourrés de talent que sont Uderzo et Goscinny ; car imaginez-vous que 2011 ans (en 1959) après ma première aventure qui s'appelait ASTERIX LE GAULOIS, ces deux français inventifs ont décidé de retracer les différentes étapes de mon histoire. Remarquez bien que je ne leur en veux pas, d'abord parce que cela me donne l'honneur et l'avantage de vous écrire cette modeste bafouille (N.D.R. Quelle gentillesse Astérix, quelle gentillesse !...), ensuite parce que grâce à eux, plus de 150 millions de lecteurs ont appris à connaître mes amis et mon époque et cela leur a peut-être permis de mieux comprendre la leur, qui, étrange coïncidence, est aussi la vôtre (Quel pédagogue cet Astérix, quel pédagogue !...). Tout ceci pour vous dire que je suis ravi des dessins d'Uderzo, son style nerveux et caricatural s'allie à merveille avec la vivacité de son trait teinté d'un réalisme puissant et expressif. Quant aux dialogues de Goscinny, il me faudrait, pour vous en parler, le lyrisme d'un Victor Hugo associé à la verve de San Antonio. En un mot comme en cent, les dialogues de Goscinny sont DROLES, d'un humour percutant, sans violence ni amertume, bourrés de jeux de mots époustouflants (à la vanille). Un humour qui se fonde en général sur l'exploitation au second degré des vieux clichés de la culture populaire en faisant appel aux gags les plus simples comme aux références les plus recherchées, un modèle du genre, une réussite parfaite, un trait de génie, un éclair bleu dans le ciel rose d'une matinée printanière (N.D.R. Quel lyrisme Astérix, quel lyrisme!...). Il n'est donc pas étonnant que mes aventures aient eu autant de succès, succès qui en 1986 a conduit la société Melbourne House à faire un jeu





sur micro dont je suis le malheureux héros. De ce logiciel je n'en dirai rien sinon qu'il est nul, que dis-je nul, abominable, encore pire, si cela était possible, que le chant discordant de notre barde Assurancetourix. Par contre l'adaptation par Coktel Vision de ma dernière aventure : ASTERIX CHEZ REHAZADE est une réussite dont je suis fier. Mais je ne veux pas vous influencer, vous pourriez penser que je suis de parti-pris, aussi je vous conseille de lire la critique de ce jeu dans l'encadré. Bon, c'est pas que je m'ennuie, mais j'ai un sanglier sur le feu comme dirait Bonnemine la femme de notre chef Abraracourcix, et puis Obélix m'attend pour préparer notre nouvelle aventure. De toute façon, on se reverra dans les pages du prochain album ou sur l'écran de votre CPC...

A bientôt, signé ASTERIX



RAHAZADE

RENE GOSCINNY (1926-1978)

VIE ET PRINCIPALES CREATIONS DE CE DESSINATEUR ET SCENARISTE. UNE PETITE BIOGRAPHIE EN FORME D'HOMMAGE HUMBLE ET ADMINRATIF :

Né à Paris en 1926, René Goscinny suit ses parents en Argentine où il passe son enfance et son adolescence. De 1946 à 1948, il tente sans succès de s'imposer comme dessinateur en Argentine puis aux Etats-Unis, où il collabore avec l'équipe du célèbre magazine américain MAD. Durant les années 50, il abandonne peu à peu ses activités de dessinateur et se lance dans une carrière de scénariste en France et en Belgique. Pendant cette période, il collabore avec une dizaine de dessinateurs dont les plus célèbres sont Franquin, Sempé, Uderzo et Morris pour lequel il écrit à partir de 1955 les aventures de LUCKY LUKE. En 1959, il supervise la création de PILOTE, le premier magazine français de B.D qui ne s'adresse pas seulement aux enfants. C'est à l'occasion du numéro de Pilote qu'il crée avec René Uderzo le personnage d'ASTERIX. Le succès d'Astérix est tel qu'en 1967 il reçoit des mains d'André Malraux le titre de chevalier des Arts et des Lettres. Jusqu'en 1974, Goscinny va cumuler les activités de scénariste et celle de rédacteur en chef de Pilote, dont il va faire le creuset de la nouvelle bande dessinée d'expression française. Véritable découvreur de nouveaux talents, il va aider de nombreux jeunes auteurs à publier leurs premières planches (Gotlieb, Brétecher, Cabu et bien d'autres). En même temps, il écrit pour TABARY les histoires d'IZNOGOUD. Goscinny est aussi à l'origine de plusieurs dessins animés (Astérix le gaulois, Astérix et Cléopâtre, les douze travaux d'Astérix, Lucky Luke). Il est également l'auteur d'un scénario de film (Le Viager), d'émissions de télé et de radio, ainsi que de nombreux textes humoristiques, articles, nouvelles etc.

A sa mort il laisse derrière lui une centaine d'albums dont 47 LUCKY LUKE, 24 ASTERIX et 14 IZNOGOUD !...



COKTEL VISION

Dans un lointain pays d'Orient vivait un grand vizir, euh non c'est pas ça, un gourou dont l'idée fixe était de devenir calife, ah non je me trompe encore, c'est rajah qu'il voulait devenir le vizour, non le gourir, enfin le gourou. C'est en résumé le prétexte des nouvelles aventures d'ASTERIX, qui doit se rendre en Inde, accompagné d'Assurancetourix le barde, d'Obélix et d'Idéfix, le tout sur un tapis volant piloté par un fakir.

L'adaptation sur ordinateur de cette aventure d'ASTERIX reprend le principe désormais "classique" (depuis LES PASSAGERS DU VENT) du jeu d'aventure multi-fenêtres structuré sur le scénario de la BD. Sur un décor de fond viennent s'incruster des médaillons réprésentant les personnages que le joueur a décidé de faire intervenir, ou l'illustration des événements découlant des actions des personnages. La progression de l'action s'effectue chapitre par chapitre. Pour passer d'un chapitre au suivant, il faut surmonter les difficultés d'un petit jeu d'arcades (style Pac-Man).



La réalisation technique de ce logiciel est sans défaut, les graphismes, les couleurs et animations sonores forment un tout réellement attrayant. Le seul inconvénient (que l'on retrouve dans tous les logiciels du même type), est le peu de liberté laissée au joueur. Alors que l'informatique devrait lui permettre d'explorer une multitude d'aventures différentes (même si elles sont dirigées vers un but identique), les auteurs l'utilisent pour emprisonner le joueur dans l'unique suite d'actions qui lui permettra d'aboutir. Dommage.

Joystix.





IZNOGOUD EST-IL

Interview Tabary

AMSTRAD 100 % : Comment est né le personnage d'IZNOGOUD ?
JEAN TABARY : C'est René Goscinny qui a trouvé le nom, et j'ai créé les personnages. Les premières planches d'IZNOGOUD ont paru pour la première fois en 1962 dans le numéro 1 du journal RECORD.
C'est en 1966 que le premier album d'IZNOGOUD a été imprimé. Jusqu'à la mort de Goscinny (en 1978), nous n'avons édité que des albums composés de plusieurs histoires du grand vizir, ensuite j'ai écrit de longues histoires car le public le demandait.
A. 100 % : IZNOGOUD, comme son nom l'indique, est méchant, hypocrite, traître et cupide, ne le trouvez-vous pas trop immoral ?
J.T : Avant tout, je dirai qu'il est drôle, et puis il faut aussi le prendre au second degré. De toute façon, jusqu'à présent toutes ses entreprises ont échoué ; la morale est donc sauve.
A. 100 % : Justement, ses échecs répétés et sa bêtise finissent par le rendre sympathique. N'est-ce pas un peu inquiétant ?
J.T : Bien sûr, mais cela peut aussi nous aider à mieux comprendre comment certains dictateurs sont arrivés au pouvoir. C'est un autre niveau de lecture d'IZNOGOUD. N'oublions jamais qu'en chaque homme il y a un IZNOGOUD qui sommeille ; finalement c'est peut-être ça qui le rend si populaire ?...
A. 100 % : Cette popularité l'a conduit a être adapté sur micro-ordinateur. Connaissiez-vous l'informatique précédemment ?
J.T : Pas du tout. Mon fils Stéphane oui. J'ai mis du temps à comprendre le mécanisme. C'est trop nouveau ou je suis déjà trop vieux... (rires). A 14-16 ans, on pige très vite ce genre de truc. Ce dont je suis sûr, c'est que l'ordinateur n'a pas l'imagination, c'est l'imagination de l'homme qu'on introduit dans les programmes d'ordinateur (ça on est bien d'accord, ce n'est qu'un outil, mais quel outil ! NDLR).



A. 100 % : Comment avez-vous été amené à collaborer avec Infogrames ?
J.T : Par hasard. Nous nous sommes rencontrés au salon de la bande dessinée à Angoulême. Ils avaient un stand où ils montraient les Passagers du Vent. J'ai trouvé ça sympa, l'idée a mûri puis nous nous sommes recontactés et je suis allé les voir à Villeurbanne. Quand on n'a pas été élevé dans l'informatique, ça paraît un peu compliqué (NDLR rires...).



A. 100 % : Quel a été votre rôle dans l'élaboration du logiciel ?
J.T : Je leur ai fait des croquis d'IZNOGOUD et des autres personnages dans différentes positions et nous avons mis au point un certain nombre de gags. Mais réaliser un jeu est un métier à part entière, je ne suis pas capable de le faire. Je proposais des idées et on me disait si elles étaient réalisables. En fait, je me suis rendu compte que dans les jeux informatiques il y a certaines contraintes dues à leur structure. Dans la bédé, par contre, il n'y a aucune limite, on peut faire ce que l'on veut...
A. 100 % : Trouvez-vous que le graphisme micro soit fidèle à celui de vos BD ?
J.T : Fidèle... Ce n'est pas vraiment le même trait, mais je trouve cela très réussi.
A. 100 % : Ce premier contact avec la micro vous a t-il donné envie de faire du dessin sur ordinateur ?
J.T : J'ai essayé d'en faire chez Infogrames et Amstrad PC Mag. C'est un peu déroutant car on ne regarde pas sa main dessiner mais l'écran. Le résultat obtenu est une interprétation un peu déformée de ce qu'on crée, Il faudrait arriver à ce que ce soit plus précis. Par contre, les couleurs micro sont d'une qualité étonnante, même avec du beau papier il est très difficile d'obtenir des couleurs aussi chatoyantes sur un album.
A. 100 % : Quels sont vos projets ?
J.T : Je termine un album de "Corinne et Jeannot" et je travaille déjà sur le nouvel IZNOGOUD qui s'appellera : "IZNOGOUD enfin calife" et qui sortira l'année prochaine.

BON ?

TABARY

Jean Tabary est né le 5 mars 1930 à Stockholm en Suède. Il débute dans la bande dessinée en 1956 aux éditions Vaillant avec "Richard et Charlie". En 1958, il imagine une nouvelle série "Les Aventures de Totoche", dont deux personnages "Jeannot et Corinne" vont devenir célèbres et paraître en album. En 1960, pour le journal Pilote, il crée avec Goscinny le personnage de "Valentin le Vagabond". Encore pour Vaillant, il invente les deux personnages "les plus cons de la B.D" (c'est Gotlieb qui l'a dit): "Grabadu et Gabaliouchtou". En 1962, toujours avec Goscinny, c'est la création du grand vizir IZNOGOUD (lire l'interview, ci-dessus).

En 1979, il crée sa propre maison d'éditions d'où sont déjà sortis 6 albums d'Iznogoud dont le dernier en date s'appelle : L'anniversaire d'Iznogoud".

Contacts:

Les éditions de la Séguinière BP/10
Pont l'Abbé d'Arnoult 17250 Saint Porchaire.



IZNOGOUD

JE VEUX ETRE CALIFE A LA PLACE DU CALIFE ! ! !

Ce cri qui hantait les pages des BD de TABARY et GOSCINNY sera désormais votre leitmotiv sur CPC. Grâce au logiciel d'INFOGRAMES, vous entrerez de plein pied dans l'univers magique de Bagdad la magnifique, et devrez faire en sorte qu'IZNOGOUD parvienne enfin à remplacer le bon calife Haroun El Poussah.

Dans la BD le grand (1,50 m en babouches) vizir est un être cruel, cupide et hypocrite, sur l'écran de votre CPC, IZNOGOUD, c'est-à-dire vous, devra être cruel, cupide et hypocrite (Enfin un logiciel dont vous êtes le tyran !). Et je puis vous assurer que c'est une véritable joie que de diriger un IZNOGOUD criant de vérité à travers les salles du palais. Sous votre direction, le grand vizir tente de se concilier les bonnes grâces d'un sultan étranger, paie les services d'un magicien, séduit la servante, persuade son fidèle homme de main Dilath Laraht de l'aider dans son entreprise (C'est ça ou le pal !) etc.

Je vous ai dit que ce jeu était criant de vérité, en fait j'aurais dû dire hurlant, trépignant de vérité. En effet toutes les mimiques du personnage sont rendues à l'écran (lorsque IZNOGOUD est en colère, il trépigne sur place ; lorsqu'il menace, un sourir sadique éclaire sa face), les graphismes sont très réussis et vraiment proches de l'univers créé par TABARY grâce au choix des couleurs. Tous les personnages sont présents et l'esprit de la BD est conservé par toute une série de clins d'oeil dans les actions et l'animation des personnages (Un garde menacé du pal se met à trembler comme une feuille, le grand vizir, après une erreur, est poursuivi par le bourreau à travers tout le palais...).

S'il manque une chose à ce logiciel, ce sont les jeux de mots et les calembours dont sont truffés les albums d'IZNOGOUD, mais INFOGRAMES y a pensé et avec le logiciel vous entrerez en possession d'une BD. C'est comme là-bas dis !

Allah vohtr .



BD

HENNISSEMENT DE COLERE

"I'm a poor lonesome cow-boy, far away from home". Sous le soleil couchant, l'ombre d'un cow-boy se découpe sur l'horizon. Seulement voilà, moi, le soleil couchant me fait mal aux yeux et le cow-boy, je l'ai sur le dos depuis 42 ans, alors je commence à en avoir marre de toute cette histoire. Moi, Jolly Jumper, le cheval le plus rapide de tout l'ouest, j'en ai assez. Assez des missions impossibles, assez de galoper d'est en ouest et du sud au nord à la poursuite des frères Dalton encore, toujours, une nouvelle fois évadés de leur sempiternel pénitentier troué comme une vieille tranche de gruyère. Moi, Jolly Jumper, le cheval le plus fidèle de tout l'ouest, je ne supporte plus ni les coups de feu intempestifs, juste au-dessus de mes oreilles, de l'homme qui tire plus vite que son ombre, ni sa fascination pour l'ordre et la justice. Je renonce à répondre à ses coups de sifflet quand il n'a plus d'autre ressource que mon secours providentiel. Je refuse dorénavant de m'user les dents pour le libérer des cordes qui l'attachent au poteau de torture. Pourquoi devrais-je toujours être le compagnon fidèle et modeste auquel on fait appel quand tout est perdu ? Jamais un mot gentil, jamais un signe de reconnaissance, de gratitude. Rien. Je reste l'éternel second rôle.

Pour moi la coupe a débordé quand j'ai appris qu'un éditeur allait consacrer un jeu sur micro à Ran Tan Plan. Eh oui, vous avez bien lu, à Ran Tan Plan, au chien le plus bête de tout l'ouest, à la plus grosse erreur de la nature, à l'ami le plus stupide de l'homme, celui qui échoue dans toutes ses missions et qui de la pointe de la truffe à la pointe de la queue respire la bêtise. Comment a-t-on osé ? Comment a-t-on pu le préférer à moi. Car il faut bien le reconnaître, en toute impartialité, je méritais cent fois plus que lui d'être le héros de cette adaptation. Voilà la vraie raison de ma colère. Mais bon, je m'énerve et Lucky Lucke doit m'attendre, il vient de recevoir un télégramme et je crois bien qu'il va falloir de nouveau en mettre un coup. Allez, je vous laisse, mais si vous voulez faire quelque chose pour moi, écrivez donc à cet éditeur pour qu'il pense à moi la prochaine fois.

Salut,

JOLLY JUMPER

LUCKY LUKE 23
LES DALTON COURENT TOUJOURS
MORRIS & GOSCINNY
DUPUIS

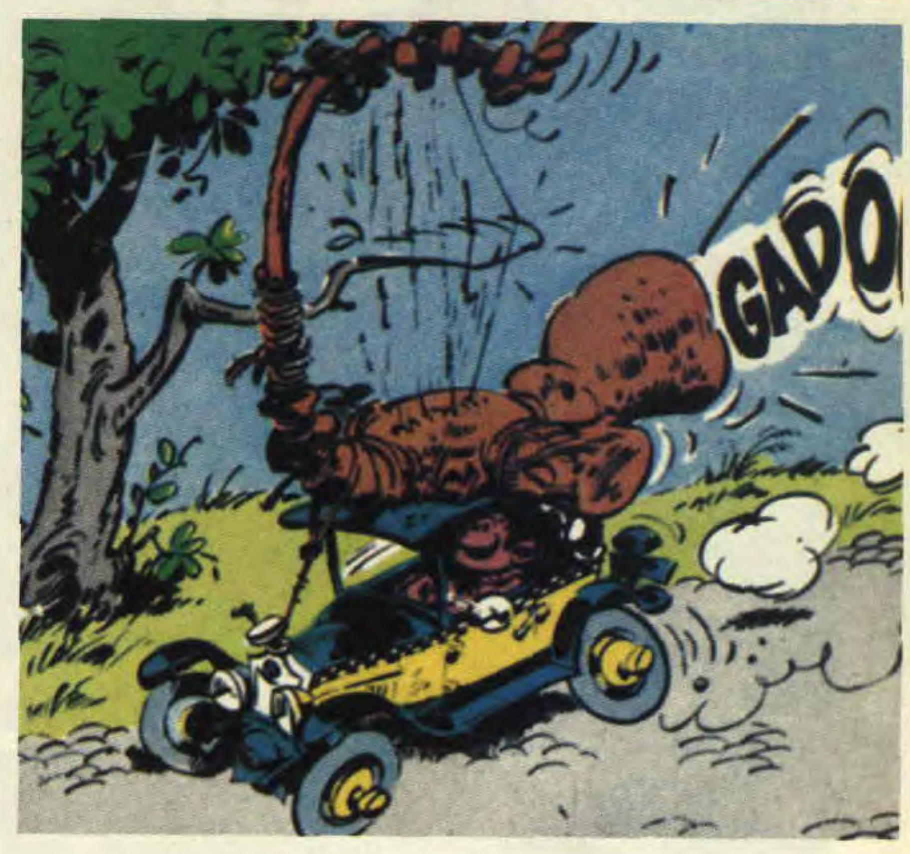


CHERCHEZ LE GAG

M'ENFIN ?

A traîner dans les bureaux des éditions Dupuis (ou à l'école), on finit par s'ennuyer. Surtout quand on est bourré d'imagination, que le travail vous endort et que l'on a gardé la naïveté de l'enfance. Voilà sans doute pourquoi, GASTON LAGAFFE, l'anti-héros créé par André FRANQUIN dans Spirou en 1957, se heurte sans cesse aux rebuffades de ses collègues Prunelles et Fantasio. Pourtant, Gaston a toutes les qualités, jugez vous-même : ami des bêtes, il héberge dans son bureau, une mouette rieuse, un poisson rouge, une souris blanche et un chat de gouttière. Artiste méconnu, il invente toutes sortes d'instruments de musique, dont le célèbre gaffophone, espèce de harpe géante et vivante (?). Doué d'un esprit scientifique aigu, il se livre à des expériences chimiques et culinaires si poussées qu'il a parfois du mal à se souvenir s'il est en train d'inventer un nouveau savon révolutionnaire ou une pâte à crêpe à la sauce tomate ! Et c'est là le HIC !... Notre Gaston au pull-over vert et aux espadrilles bleues est une calamité ambulante, une catastrophe naturelle sur deux pattes. Il a, sur tout ce qui l'entoure, l'effet d'un nuage de sauterelles, d'un typhon quatorial ou d'une éclipse de lune : TERRIFIANT. Entre ses mains, l'innocent gaffophone se transforme en une arme terrible capable de détruire une escadrille d'avions supersoniques. Sous son influence, la mouette rieuse devient un dangereux prédateur attaquant en piqué le premier crâne qui passe, surtout s'il s'agit de celui d'un certain De Mesmaeker qui vient signer un contrat. Son étourderie et l'incompréhension de ceux qui l'entourent transforment ses inventions géniales en pièges diaboliques. Son parapluie à ouverture automatique se métamorphose en une araignée géante qui terrorise tout un quartier. Le système photoélectrique qu'il a créé pour commander l'ouverture des portes inaugure un nouveau type de guillotine. Son monorail d'intérieur se révèle être un casse-tête au sens propre du terme. Le système anti-pollution qu'il a adapté sur sa vieille voiture empoisonne toute une rue. La balançoire horizontale à élastique, spéciale pour bureau, l'expédie, telle une fronde meurtrière, sur les plus hauts buildings... Etc.





Heureusement, il y a M'oiselle Jeanne... La merveilleuse secrétaire à lunettes et à queue de cheval, l'inconditionnelle admiratrice de Gaston pour laquelle celui-ci a des attentions toutes particulières...

En 6 images ou sur 1 page, les planches de Franquin sont de véritables chefs-d'oeuvre de drôlerie et de fantaisie poétique. Son graphisme à l'élégante vivacité du trait traduit la jeunesse d'esprit de l'auteur. Doté d'une exceptionnelle faculté à saisir les expressions des corps et des visages tant dans le mouvement que dans la mobilité, Franquin est un des rares auteurs de sa génération dont se réclament sans réserve les jeunes dessinateurs contemporains.

Certains bruits ont couru sur les écarts d'humeur de Franquin, dont on disait qu'ils étaient dus à l'obsession qu'il avait de trouver sans cesse et toujours de nouveaux gags originaux et percutants. On peut trouver un écho de cet état d'esprit dans les merveilleuses IDEES NOIRES publiées aux éditions Audie. Spirou, le Marsupilami, les Idées Noires et Gaston font d'André Franquin (avec JiJé) le meilleur dessinateur belge de bandes dessinées.



Maurice de Bévère

Né à Courtrai (Belgique) le 1er décembre 1923, il entre, à l'âge de 20 ans dans un studio belge de dessins animés. En 1946, il prend le pseudonyme de Morris pour publier, dans Spirou, les premières aventures de Lucky Lucke.

En 1948, il part aux Etats-Unis pour se documenter sur le terrain. Il y restera six ans, pendant lesquels il envoie régulièrement les planches de Lucky Lucke à Spirou. C'est aux U.S.A, qu'il rencontre Goscinny qui deviendra, dès son retour en Europe en 1955, le scénariste de "l'homme qui tire plus vite que son ombre" ("Des rails dans la prairie" 9ème épisode). En 1968, Morris arrive à Paris où il rejoint l'équipe de Pilote dirigée par Goscinny avec lequel il réalise en collaboration avec Tchernia un dessin animé de long métrage : "Lucky Lucke", suivi en 1978 par "La balade des Daltons".

Le graphisme de Morris est clair et précis et s'inspire largement de la technique de mise en scène du cinéma. Créateur de Lucky Lucke, il a su imposer à Goscinny sa vision du personnage. Ensemble, ils ont recréé d'une manière parodique mais sans être trop caricaturaux, l'univers du Far-West, n'hésitant pas à reprendre des grandes figures de son histoire en les transposant dans l'univers humoristique de Lucky Luke. Malgré ses 42 ans et sa cinquantaine d'albums, cette série n'a pas accusé une baisse de qualité contrairement à certaines B.D qui se prolongent. Elle reste encore et toujours un classique.

NITROGLYCERINE

COKTEL VISION

Une des toutes premières adaptations de BD sur micro. Le logiciel reprend les différents points forts du scénario dans plusieurs tableaux d'arcades. Le départ de LUCKY LUCKE en train, se traduit sur micro par un parcours de type labyrinthe. Ensuite, notre cow-boy de charme met sa légendaire rapidité à l'épreuve dans une séquence de tir, afin de débarrasser la ville des desperados qui l'infestent. S'ensuit une partie aventure/action durant laquelle LUCKY LUKE doit trouver la dynamite qui fera exploser un rocher encombrant la voie ferrée, tout en se gardant des attaques des DALTON.

Le programme moyennement réalisé, souffre surtout d'un manque total d'originalité dans les jeux proposés. La seule présence du nom d'un personnage de BD sur la jaquette, ne doit pas dispenser les éditeurs de proposer un logiciel de qualité. L'utilisation d'un héros de bandes dessinées, de télévision ou de cinéma, réduite à la présence d'un sprite dans un jeu d'arcades, ne représente pas, à mon avis, le meilleur mariage que l'on puisse réaliser entre la micro et les domaines cités.

I'm a lonesome pigiste...



GASTON MENE L'ENQUETE

"M'ENFIN !", c'est le cri de désespoir que pousse Gaston quand il découvre avec horreur les restes épars de son invention musicale la plus retentissante : le gaffophone. Quel être ignoble, quel personnage aussi peu respectueux du génie humain a pu commettre cette abomination ? C'est cette énigme, digne des plus grandes enquêtes de Sherlock Holmes, que va devoir résoudre Gaston. Mais il devra faire vite car l'inénarrable agent de police Longtarin est lui aussi sur la piste... La course-poursuite s'engage dans les locaux des éditions Dupuis (célèbre éditeur belge) où travaille Gaston, très rarement, comme employé de bureau et qui sert de théâtre à la majorité de ses gaffes en tous genres (lire article, ci-contre).

Ce logiciel, proposé par Ubi Soft, est en fait une adaptation du "Cluédo", jeu de société bien connu des amateurs d'énigmes policières. La seule originalité réside dans la présence de Gaston qui éclaire, mais d'un unique gag, ce jeu aux graphismes bien réalisés. Un jeu moyen qui contentera les moins exigeants d'entre vous.

M'ENFIN édité par UBI SOFT. 135 F TTC





BD

UN AMOUR D'IS

Enfin une fille ! ! ! De celle dont on rêve toujours et qu'on ne rencontre jamais ; une fille belle, intelligente et libre. Une héroïne à l'histoire mouvementée qui sert de toile de fond à la grande saga des PASSAGERS DU VENT, l'oeuvre de François Bourgeon. A la fin du XVIIIème siècle, de la mer des Caraïbes à l'Angleterre, de l'Afrique noire aux rivages de la Jamaïque, ISA vogue d'aventure en aventure. Jeune fille noble dont on a usurpé l'identité, elle traverse les océans à la recherche de son idéal. Peut-être l'a t-elle aperçu dans les grands yeux bleus du jeune marin Hoel Marie Tragan ? Peut-être est-il déjà perdu comme un rêve merveilleux que l'on oublie sous le coup d'un réveil trop brutal ?

"Apprenez à perdre, Isa, apprenez à vivre entre le désenchantement et la désillusion… C'est le prix qu'il faut payer pour le petit peu d'efficacité qui nous fait parfois croire que nous sommes utiles".

Mais ISA n'écoute pas. Elle veut vivre son rêve jusqu'au bout, malgré les pires vilénies, les pires horreurs que les hommes et leur morale faussement pudibonde lui font subir. Elle se moque de l'hypocrisie et veut disposer de sa vie et de son corps comme elle l'entend :

"Je ne place pas ma vertu là où vous avez cru la prendre, Monsieur ! Par contre, j'avais placé en vous tout ce qui me restait de confiance. Pour cette trahison-là, vous ne payerez jamais assez…".

Du haut de ses 18 ans rien ne l'effraie, pas plus les aléas d'une grande traversée que les risques d'un combat au couteau. Toujours prête à tenter le diable pour trouver le bonheur, elle n'hésite pas à braver la mort pour sauver ceux qu'elle aime. Tiraillée entre son idéal et les terribles dangers qu'elle doit affronter, elle échaffaude les plans les plus subtils pour échapper aux pièges que lui tend son destin. Elle est le soleil éclatant qui éclaire l'univers des PASSAGERS DU VENT. Les autres personnages tournent autour de sa figure solaire tels de petites planètes froides et sombres qui puisent leur énergie à la source de sa chaleur. Car c'est elle qui mène le jeu. Déclenchant la tempête ou soignant les blessures, elle s'embrase d'un seul coup, se consume en un éclair pour renaître, tel un phénix, encore plus brillante et radieuse. Rien ni personne ne lui résiste. Hoel, son compagnon à qui elle redonne le goût de la liberté, Mary, l'Anglaise libertine qui retrouve un peu de sa pureté à son contact... Et tous les autres qui ont appris à redouter sa vengeance ou à espérer sa tendresse...

ISA est une des héroînes les plus excitantes de toute l'histoire de la B.D. Rendons grâce à son créateur François Bourgeon. Les PASSAGERS DU VENT ont marqué un retour à la B.D historique où le rêve et la reconstitution se mêlent avec bonheur. Le graphisme fin et minutieux de Bourgeon s'accommode parfaitement à la narration d'une épopée. Tout comme sa mise enpage rend bien l'idée d'espace et de mouvement. Par un cadrage essentiellement porté sur les visages, il réussit à peindre des portraits bouleversants d'expression et de sentiments. Bref, une réussite qui mérite amplement de se retrouver en tête du hit-parade des lecteurs de B.D.





LES PASSAGERS DU VENT.

Fut le premier logiciel mêlant, à la fois, un jeu et le graphisme d'une bande dessinée. Infogrames avait pour ce soft choisi l'univers des PASSAGERS DU VENT de F. Bourgeon. Comment n' avoir pas été séduit par le graphisme et le réalisme des personnages.

Dès le début du jeu, on est surpris par la beauté des images parfaitement adpatées. On se laisse même prendre par ces dessins ressemblant davantage à une B.D. sur micro, qu'à un véritable jeu d'aventure. D'autant que le début est à tendance dirigiste. On est alors étonné quand brusquement cette magnifique image vous demande de faire un choix. Vous étiez dans votre salon à feuilleter un livre et vous vous retrouvez à la fin du 18ème siècle soit en Angleterre (Les Passagers Du Vent I), soit en Afrique (Les Passagers Du Vent II).

Vous vous trouvez alors dans une triple situation, acteur (interprétant une quinzaine de personnages), maître du destin de ces mêmes personnages et spectateur de l'histoire. Imaginez-vous, marchant le long d'une grande plage bretonne, l'œil amoureusement rivé sur une épave de bateau, où un charmant jeune homme se languit de vous. Que diriez-vous d'une promenade au beau milieu de la brousse, entouré d'animaux féroces guettant le moindre signe de faiblesse pour se jeter sur vous. Que faire pour sauver ce jeune homme ? Quel plan adopter ? Les genssont-ils toujours de bon conseil ? Qu'est-ce qui les poussent à agir ? Et Dieu dans tout ça ? Telles sont les questions que vous aurez à vous poser et auxquelles il faudra répondre. A la différence du premier jeu, où le moindre écart au scénario B.D initial vous entraîne dans un cul de sac immédiat, le second, beaucoup plus subtil, peut vous diriger sur une fausse piste pendant plusieurs scènes avant de vous faire recommencer. La sauvegarde reste alors la seule protection efficace.

Mais pour toi, lecteur préférant les fins tristes, il est possible de faire trébucher tes petits personnages, et d'acheter la suite de l' aventure en B.D., pour comparer ton histoire à celle de l'auteur. Il te reste encore une possibilité, celle d'attendre une éventuelle sortie de la suite des aventures, accompagnées comme il se doit par la B.D., racontant les épisodes précédents.

Tout de suite, un détail vous avertit que vous n'êtes pas devant une simple B.D. Une musique douce et envoûtante sort de votre micro. La première page écran est tellement parfaite que c'est à regret que vous la quittez pour vous lancer dans le jeu. Tous les avantages vous apparaissent alors. On peut toutefois regretter que F. Bourgeon ait refusé que son œuvre ne soit pas trop défigurée. Si cela flatte mon côté lecteur, cela frustre mon côté joueur. Impossible de partir nez au vent. Je dois attendre que le jeu me propose un choix. Il se limite souvent à une double proposition de phrase. Bon ne vexons pas la susceptibilité de l'auteur. On peut comprendre que celui-ci ait un peu de mal à voir ses personnages prendre des initiatives que la morale réprouve. Ce que l'auteur n'a pu refuser aux créateurs du soft, c'est une certaine forme d'animation par juxtaposition d'images. Cela donne parfois, le peu de vie qu'il manque aux personnages, malgré la finesse des traits du dessin.

Quelques nouveautés, dans le deuxième numéro, ont parachevé le charme de ces logiciels. Il s'agit d'abord de l' apparition d'une énigme à la fin de chaque scène (ce qui ne veut pas dire que vous ayiez passé l'épreuve avec succès), et de la possibilité, de vous remémorer d'un doigt les actions que vous avez effectué.

Mixture de charme d'un jeu d'aventure et d'une bande dessinée, le simple intérêt de la découverte de nouvelles images suffirait à pousser l'aventure au maximum, quand en plus le scénario est signé Bourgeon, c'est à se damner.

LES PASSAGERS DU VENT I et II
édité par INFOGRAMES
Prix : 299 francs disquette I,
290 francs disquette et cassette II



BLUEBERRY

Mais qu'est-ce qui fait courir Blueberry ? Depuis 20 ans qu'il galope à travers le Far-West, sa vie ressemble à une véritable course poursuite et pour quel résultat ? Au cours de ces aventures, tous les malheurs lui sont arrivés : il a été accusé du meurtre du président des Etats-unis, d'avoir volé la paye de l'armée, déserté, trahi son pays pour rejoindre le camp des Indiens, tué des militaires, plus quelques brouttilles du genre, bagarres, troubles de l'ordre public, usurpation d'identité, faux témoignages etc... Mais ne vous y trompez pas, Blueberry est un héros, un vrai de vrai, il est intelligent, généreux, drôle, loyal, courageux, bon tireur, fidèle en amitié et peut-être même amoureux de la très belle Chihuahua Pearl. Alors, comment s'y retrouver entre ce héros doué de toutes les qualités et son casier judiciaire plus chargé que l'haleine d'un boeuf ? C'est là une question qu'a dû souvent se poser J.M Charlier le scénariste de cette B.D.

A force de pousser son héros dans des missions impossibles pour lui faire retrouver son honneur, il ne cesse de l'empêtrer dans un magma d'opprobre. Heureusement Blueberry compte quelques amis, Red Neck, le pisteur qui doit son nom à la marque rouge qu'a laissée sur son cou la corde qui était destinée à le pendre, Chihuahua Pearl, la danseuse la plus célèbre de l'ouest qui a sauvé Blueberry des mains de Poing d'acier mais qui selon ses propres paroles "ne va pas tout de même passer sa vie à suivre des traîne-savates de son espèce...". Et enfin, Mac Clure, le vieil ivrogne courageux et râleur qui accompagne Blueberry dans ses missions les plus dangereuses. On peut d'ailleurs noter de grandes ressemblances entre ces deux personnages et imaginer que Mac Clure est la préfiguration d'un Blueberry vieux et désabusé.

Car Blueberry vieillit au fil des années tout comme vous et moi. Entre ses premières aventures où il ressemblait à Jean-Paul Belmondo et les dernières où son visage est raviné comme celui d'un vieux trappeur, Blueberry a pris de l'âge et des cheveux blancs. Cette trouvaille, unique dans l'histoire de la B.D, nous la devons à son dessinateur, le génial Jean Giraud alias Giralias Moebius. Grâce à Giraud qui collabore étroitement au scénario, les planches de Blueberry sont parmi les plus belles qui soient et rappellent les vieux westerns de John Ford. Le sens de l'espace des grandes plaines de l'Ouest est rendu par un cadrage révolutionnaire, les couleurs toutes en dégradés subtils sont sources de vie et de réalisme, et le rythme incroyable des scènes d'action nous donne parfois l'impression d'assister en direct au combat. Pour terminer cet article aussi sec qu'un coup de feu dans la prairie et si vous ne voulez pas rester idiot toute votre vie...

LISEZ BLUEBERRY ET TOUT CE QUE VOUS TROUVEREZ DESSINE PAR MOEBIUS





Blueberry jeune quand il ressemblait à J.P Belmondo.

SUR LA PISTE DE L'OR

C'est une superbe adaptation du Lieutenant Blueberry que nous a concoctée là, Coktel Vision. Même si ce n'est pas la première du genre, l'introduction de petits jeux d'arcades et d'une certaine animation rend plus vivant ce soft, qui garde en même temps la qualité graphique de la B.D. Il n' était pourtant pas facile de reproduire tout les dégradés de couleurs du désert.

Dès le début, vous êtes pris en charge par le scénario qui vous oblige à suivre un court dialogue entre Blueberry et Jimmy Mac Clure. Ces deux lascars sont à la recherche d'un filon fabuleux, dont "Prosit" von Luckner leur a révélé l'existence. Plusieurs obstacles se dressent devant eux. Ils sont soit naturels, comme le désert, la faim ou la soif ; soit humains, comme les Indiens, Luckner et le redoutable spectre aux balles d'or.

Un bon jeu où le graphisme ne prend pas trop le pas sur l'action et sur l'animation.



BLUEBERRY : "LE SPECTRE AUX BALLES D'OR"
édité par COKTEL VISION
K7 ou Disk : 199 F



BD



LA MARQUE JA

"Pour être crédible, pour parler aux lecteurs, la B.D. fantastique doit-être fortement branchée sur le réel".

Edgar P. Jacobs

Réalisme et fantastique, voilà sans doute les deux mots clés qui caractérisent l'oeuvre D'Edgar P. Jacobs et plus particulièrement son album le plus célèbre : LA MARQUE JAUNE. Son souci du réalisme a fait de lui le premier dessinateur de B.D. à se rendre sur le terrain pour accumuler.des notes et des photos susceptibles de l'aider dans la reconstitution du réel. Mais le travail de l'auteur ne s'arrête pas à une simple copie, il transmue le document en une oeuvre entièrement nouvelle où l'aile du fantastique fait basculer la réalité et nous plonge dans l'univers inquiétant de LA MARQUE JAUNE.

"Je ne connaissais pas Londres, le scénario de LA MARQUE JAUNE a été travaillé sans décor et sans documentation, je me suis servi d'une simple carte afin de délimiter une aire logique et favorable au déroulement de l'action" écrit Edgar P. Jacobs dans sa correspondance du 11 septembre 1969.

"Je me suis rendu sur place pour compléter mes informations et voir si les lieux choisis répondaient bien à ceux que j'avais imaginés. Il n'y eut d'ailleurs que très peu de changements...

De plus, pendant mon séjour à Londres, il a fait un temps splendide, ce qui ne convenait pas du tout à l'ambiance que j'avais conçue. J'ai dû transposer, c'est cette transposition parfois imperceptible et souvent inconsciente que l'on nomme expressionisme qui donne toute sa force aux décor_de LA MARQUE JAUNE".

LE TELECEPHALOSCOPE

Mais l'exemple le plus frappant de cet aller-retour perpétuel entre réalisme et fantastique est illustré par le "Télécéphaloscope" la terrible et géniale invention du docteur Septimus qui lui permet de piloter à distance le cerveau d'autrui (Voir illustration). Pour étayer son hypothèse, Jacobs a consulté une quantité impressionnante de revues spécialisées sur l'étude du cerveau, de l'électricité et de l'anatomie...

"Lorsque je suis allé soumettre ma petite théorie à la critique d'un spécialiste, il fut assez impressionné et même submergé par mon travail. Après quelques tergiversations, il n'a pas pu confirmer ou infirmer mes extrapolations. C'est tout ce que je demandais".

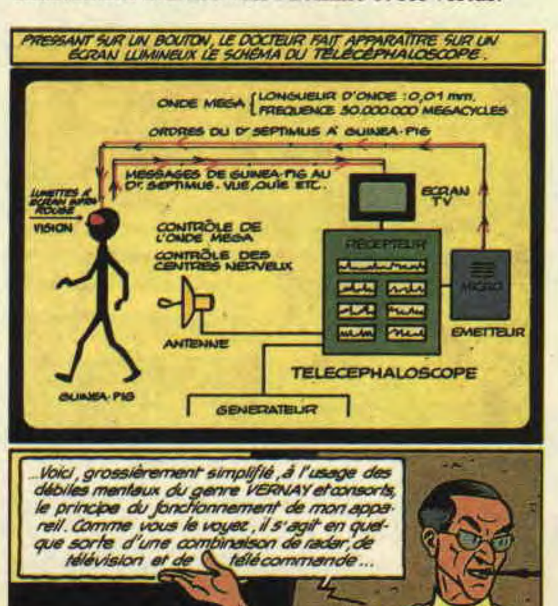
Ainsi est née la créature fantastique de LA MARQUE JAUNE, ce monstre terrifiant à l'aspect humain, ce criminel télécommandé qui multiplie les exploits les plus extraordinaires dans un Londres frappé de stupeur. LA MARQUE JAUNE a le pouvoir d'endormir ses adversaires ou de les foudroyer dans un éclair aveuglant. Il ne craint pas les balles grâce au champ magnétique qui l'entoure, sa force, son agilité et son mépris du danger fontde lui un être insaisissable. Il est capable de voir à travers le brouillard et il éteint le feu dans un tourbillon d'air. Il est le plus dangereux ennemi que Black et Mortimer ont eu à affronter au cours de leurs aventures.

UN UNIVERS D'OMBRES

Tout concourt dans l'oeuvre de Jacobs à intriguer le lecteur, à capter son attention pour l'entraîner vers les chemins de l'étrange et de l'insolite. Le graphisme inquiétant de LA MARQUE JAUNE, le déchaînement des éléments naturels, la pluie, le brouillard, les galeries souterraines, les égoûts et les immenses salles mystérieuses remplies de machines menaçantes font partie de cet univers proche de la littérature et du cinéma fantastiques.

Les héros de Jacobs sont confrontés à des criminels intelligents qui mettent leurs connaissances au service d'une volonté de pouvoir proche de la paranoïa. Le docteur Jonathan Septimus est un physicien qui souffre d'un complexe de persécution tout en ayant une haute estime de sa personne. C'est un homme ulcéré, aigri qui devient agressif à la moindre contradiction, surtout si elle vient d'un autre esprit scientifique. Son propre discours le met dans un état proche de la folie. C'est un homme terriblement dangereux qui ne recule pas devant le meurtre de ses amis pour assouvir son besoin de vengeance.

"Contrairement à beaucoup de gens qui se veulent cartésiens, j'aime le surnaturel tout en aimant la nature" déclare Jacobs. Cet amour de la nature se double d'un certain humanisme. L'auteur craint aussi bien le totalitarisme scientifique que la décadence de l'esprit humain et la violence. Voilà pourquoi son oeuvre est entièrement tournée vers l'homme et ses vertus.





• MARQUE JAUNE : Jacobs Ed. Dargaud

UNE

LES HEROS DE L'OMBRE QUI MARCHE

FRANCIS BLAKE

Membre du bureau M.1.5 de l'intelligence service, plus spécialement chargé de la sécurité intérieure et du contre-espionnage, c'est le type même de l'anglo-saxon flegmatique et maître de lui. Il a fait ses études à Oxford avant de fréquenter l'école militaire. Il partage avec Mortimer un appartement sis 99 bis, Park Lane où ils entassent les souvenirs de leurs aventures. Signes particuliers : il est blond et porte une moustache qui a tendance à s'épaissir au fil des années.

PHILIP MORTIMER

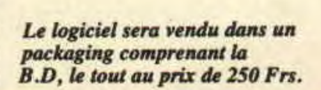
Physicien d'avant-garde, génial inventeur de "l'Espadon", c'est un intellectuel subtil mais au tempérament de feu qui le pousse à se jeter dans des situations périlleuses. Son cerveau toujours en ébullition élabore des théories avancées qui mettent en échec les pièges de ses adversaires.
Signes particuliers : il a la barbe et les cheveux roux. Il fume la pipe et quand il est contrarié, seul un double whisky bien tassé arrive à le calmer.

COBRA SOFT : LA MARQUE JAUNE

LA MARQUE JAUNE sur CPC ne sortira qu'au mois de février. Néanmoins, après une enquête digne de Blake et Mortimer nous pouvons vous montrer quelques photos d'écran. Les graphismes sont criants de réalisme et d'une fidélité à l'original jamais atteinte dans aucun des softs que nous avons pu vous présenter dans ce dossier. Un travail fabuleux fourni par Christian Descombes ! Le scénario peut se décomposer en deux grandes parties. La première se déroule comme un jeu d'aventure, sur une page plein écran, à partir duquel on fait apparaître des icônes servant au dialogue, à repérer La Marque Jaune, à prendre des objets etc. La seconde est un jeu d'arcades vous permettant d'avancer dans le jeu . Elle se déroule sur plusieurs tableaux dont le scrolling défile en même temps que les personnages. L'interactivité entre les scènes d'arcades et d'aventure est continue, ce qui vous autorise à revenir en arrière pour chercher les indices qui vous manqueraient. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici les noms des 5 tableaux :

Traquenard dans les docks
Chasse à l'homme dans Green Park
A la poursuite de la Marque Jaune
Le laboratoire diabolique
La défaite de Septimus





Le logiciel sera vendu dans un packaging comprenant la B.D, le tout au prix de 250 Frs.



BD



L'INTERVIEW D

SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SC

Des occasions comme celles-ci, il ne faut surtout pas les manquer. Pensez donc ? Une interview de Cap'tain America, chez lui, à New-York ! Un scoop, de ceux dont rêve tout journaliste qui se respecte. Après des mois de négociations acharnées, j'ai enfin réussi à obtenir le laissez-passer marqué du sceau de la défense internationale qui allait me permettre de voir en chair et en os, le plus Américain de tous les super-héros. Le billet d'avion dans la poche, je fonçai droit sur Roissy, direction les USA. Après deux heures de tête-à-tête, qui resteront à jamais gravées dans ma mémoire, je m'embarquai à bord du Concorde. C'est à deux mille kilomètres/heures et à sept mille pieds au-dessus de vos yeux éblouis que je retranscris sur mon PC portable les propos de Steve Rogers alias Cap'tain America...

A Brooklin, au nord de New-York, dans un immeuble banal, se trouve l'appartement de Cap'tain America. Un petit trois pièces tout simple et confortable qui contraste avec la personnalité exceptionnelle de son propriétaire. Cap'tain América me reçoit dans son célèbre costume bleu-blanc-rouge...

Les images de mon enfance se bousculent dans ma mémoire. je fais le vide dans mon esprit... Première question :

A 100 % : Je suis un peu étonné, je ne pensais pas vous rencontrer dans un cadre aussi conventionnel.

CAP'TAIN AMERICA : Je sais, les gens ont du mal à s'imaginer que les super-héros sont aussi des hommes comme tout le monde. Il faut de temps en temps savoir s'arrêter pour faire le point. et puis ma dernière aventure "Les Guerres Secrètes" a été vraiment éprouvante, combattre le Beyonder ne fut pas une mince affaire...

Alors j'aime à me retrouver dans cet appartement qui fut aussi celui de mes parents. Il a pour moi une valeur sentimentale très importante.

A 100 % : Vous n'êtes ni un extra-terrestre, ni un mutant, comment êtes-vous devenu un super-héros ?

C.A : *C'était en 1941.* Horrifié par la montée du nazisme, j'ai voulu m'engager dans l'armée. Mais j'étais trop fragile et je fus rejeté. Devant ma déception, le général Chester Phillips me proposa de participer à une expérience et j'ai accepté.

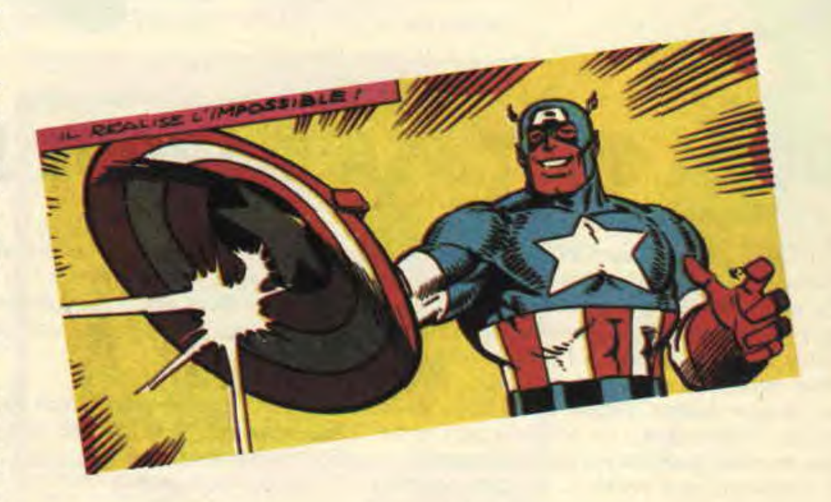
A 100 % : Pouvez-vous nous décrire cette expérience?

C.A : Elle s'appelait "Opération Renaissance", que le docteur Abraham Erskine (alias Prof. Reinstein) a mise au point. Après plusieurs semaines de tests, on m'administra un sérum qui devait faire de moi un super-soldat. Puis je fus exposé à des "vita-rayons" qui ont stabilisé l'effet de ce sérum.

A 100 % : Quelles sont les propriétés de ce sérum ?

C.A : Il a fait de moi ce que je suis. Je possède une endurance presque illimitée, je peux soulever des poids de plus de 360 KG sans effort. Mon record de vitesse en course à pied est de 48 Km/H et mon temps de réaction est dix fois inférieur à celui d'un être normal.



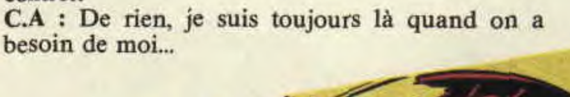


CAP'TAIN AMERICA

A 100 % : **Impressionant ! Pouvez-vous nous parler de vos premières aventures ?**
C.A : Après l'opération Renaissance, le docteur Erskine a été tué par un espion nazi, je suis donc le seul à avoir bénéficié du sérum, le docteur n'ayant pas eu le temps de retranscrire la formule. Ma première mission fut donc de venger mon bienfaiteur, et d'arrêter "Crâne Rouge" l'instigateur de cet horrible complot.
A 100 % : Pouvez-nous parler de l'accident qui a failli vous coûter la vie ?
C.A : Il m'est pénible d'évoquer ce souvenir, surtout parce qu'il fut le théâtre de la mort de mon compagnon Bucky Barnes, dont je ne me suis jamais consolé.
A 100 % : Comment cela s'est-il passé ?
C.A : Un technicien nazi, le Baron Zemo avait conçu un avion-cible et c'est en essayant de l'arrêter que tout est arrivé, (N.D.R. Cap'tain America se râcle la gorge pour contenir un sanglot d'émotion qui fait trembler sa voix). L'avion a explosé, tuant mon compagnon et me projetant dans les eaux glacées de l'Arctique. Grâce aux effets du sérum, mon corps fut plongé dans un état de simili-cryogénisation. Bien plus tard, je fus sauvé par les Vengeurs dont je fais désormais parti.
A 100 % : Vous parliez de votre "compagnon", doit-on comprendre que vous avez été... Heu... homosexuel ?
C.A : Quoi !!!??? (Il se lève d'un bond). Si vous êtes venu pour m'insulter, je vous garantis que vous allez le regretter !...
A 100 % : Non, non. Pardon... Je... Excusez-moi, je ne voulais pas dire cela.
C.A : Ah bon ! (Il se rassied...)
A 100 % : (Ouf!...). Tout de même, à notre connaissance, vous n'avez jamais éprouvé un quelconque sentiment pour une femme...
C.A : Ma vie privée ne regarde personne ! Et sachez que je n'aime que deux choses au monde, la liberté et mon pays et je combattrai jusqu'à la mort pour les défendre !
A 100 % : Changeons de sujet, vous faites désormais parti des Vengeurs, pouvez-vous nous parler de ce groupe ?
C.A : (Très énervé). Vous commencez à m'ennuyer avec vos questions ! Je ne vois pas pourquoi je ferais de la publicité aux autres dans une interview qui m'est consacrée...
A 100 % : C'est comme vous voudrez... Heu... dans vos aventures, vous devez affronter des personnages aux pouvoirs surnaturels, comment faites-vous pour être au niveau ?
C.A : Volonté, entraînement, courage. Ce sont les trois qualités qui me font vaincre. Mais la raison de mes succès est surtout que je défends une noble cause et que je sers avec fidélité mon pays...
A 100 % : Oui, oui, vous nous l'avez déjà dit. N'êtes-vous pas inquiet de toute cette génération de nouveaux Héros qui pourraient bien un jour prendre votre place ?
C.A : Décidément, je crois que cette entrevue va très mal se terminer... Il ne faudrait tout de même pas me confondre avec Batman, ce vieux croulant! Cela fait 47 ans que je me bats pour mon idéal, je ne suis pas prêt de m'arrêter et celui qui me vaincra n'est pas encore né...
A. 100 % : A propos de Batman, vous n'êtes pas sans savoir que l'adaptation de ses aventures sur Amstrad a paru bien avant la vôtre...

P-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP

C.A : Batman est un minable, son jeu ce n'est même pas lui qui l'a fait, c'est d'ailleurs pour cette raison qu'il n'est pas mauvais (rires). Mais le mien est beaucoup mieux. J'ai participé à son élaboration, il est très proche de ma personnalité et traduit bien l'univers dans lequel je livre mes combats.
A. 100 % : Que pensez-vous des adaptations cinématographiques et télévisuelles de vos aventures?
C.A : Nulles, je suis content qu'elle n'aient jamais paru en France...
A. 100 % : Connaissez-vous notre pays ?
C.A : Oui, j'ai été invité par Barbara d'Arnoux, j'en ai gardé un très bon souvenir... J'adore la tour Eiffel, j'ai visité le Louvre également, c'est très beau. Paris est une très belle ville.
A. 100 % : Vous intéressez-vous à l'actualité ?
C.A : Oui, bien sûr.
A. 100 % : Que pensez-vous de la rencontre Reagan-Gorbatchev ?
C.A : Je suis pour la paix, mais je me méfie des Russes. Vous savez, j'ai acquis une grande expérience au cours de mes aventures, il faut se méfier des politiciens. Regardez Hitler à qui d'ailleurs j'ai eu le plaisir d'asséner une grande paire de claques, au début tout le monde croyait qu'il voulait la paix et vous connaissez le résultat, alors méfiance...
A. 100 % : Beaucoup de nos lecteurs rêvent de devenir Super-Héros, pourriez-vous leur donner des conseils ?
C.A : Ce qui compte avant tout, ce sont les qualités morales. Il ne sert à rien d'avoir de gros muscles si on a un pois chiche dans la tête. Je voudrais dire à tous ceux qui se sentent mal dans leur peau, qui sont bafoués et malmenés, je voudrais leur dire que tout est possible. Prenez mon exemple : j'étais pauvre et fragile, mais j'avais la volonté de réussir et j'ai su saisir ma chance. Tout est possible, il ne faut jamais désespérer, ne jamais renoncer et continuer à se battre quand la cause est noble et juste !...
A. 100 % : Merci de tous ces conseils Cap'tain. J'ai été vraiment très heureux de pouvoir vous rencontrer.
C.A : De rien, je suis toujours là quand on a besoin de moi...







BD

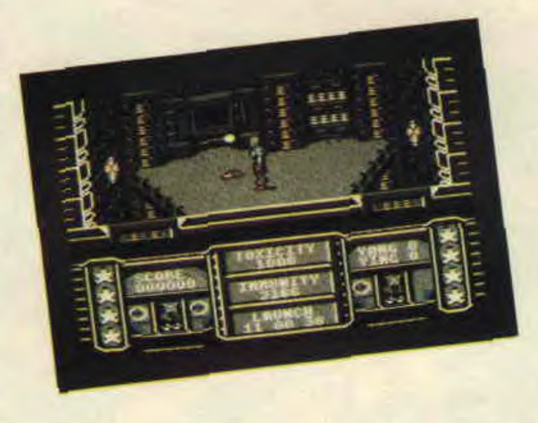
RUN "DISK"



Grande mode, ces deux mots magiques ont lancé tous les programmes distribués par US GOLD. Surprise ! ! !
L'écran de présentation de CAPTAIN AMERICA est superbe ! !
Cela donne vraiment envie de voir plus avant. Côté scénario, c'est du plus pur super-héros américain : après vingt ans d'absence, le redouté docteur Megalomann revient et menace de lancer un missile nucléaire sur l'Amérique du Nord, répandant ainsi un virus génétique. C'est l'horreur ! Le président des USA doit démissionner et laisser le pays aux mains du dangereux individu. Même les "marines" (prononcez "marinnzeu") n'ont pas réussi à déloger l'ignoble de son repaire. Heureusement, super Dupont est là, heu... CAPTAIN AMERICA ! ! Les concepteurs de ce jeu ont choisi de réaliser un jeu d'action et d'arcades, plus en vogue actuellement que le jeu d'aventure. Eh bien cela fait un bon titre de plus à mettre à l'actif d'US GOLD. Effectivement CAPTAIN AMERICA est servi par une bonne animation dans des décors futuristes. On reconnaît bien le déjà vieux super-héros. Face aux armes technologiques de Megalomann, c'est avec son bon vieux bouclier indestructible que CAPTAIN AMERICA fait le ménage. L'humour n'est pas absent du logiciel (voyez la photo) et les graphismes agréables font de ce jeu un hit en puissance.
Un jeu tout nouveau, tout beau, dans lequel on redécouvre CAPTAIN grâce à un bain de jouvence informatique.

CAPTAIN AMERICA de US GOLD
K7 : 95 F, DISK : 145 F.









BD

POUR QUELQUES SOFTS DE PLUS...

MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS

Les premières adaptations de héros de B.D sur micro nous viennent d'Angleterre. Si elles n'ont eu que peu de retentissement en France, cela est dû en grande partie au fait que les B.D choisies sont très peu connues dans notre pays. A titre d'exemple voici, présentés rapidement deux softs qui peuvent déjà être considérés comme des classiques...

REDHAWK

Inspiré par le personnage de "Hawkman", super-héros américain des années 40 et 50, REDHAWK est absolument inconnu en France, tout comme ses créateurs qui n'ont laissé aucune trace dans l'histoirede la B.D. Le jeu (Melbourne House) par contre, présente plusieurs intérêts. Celui, d'abord, de vous permettre d'incarner deux personnages : Kevin Oliver et Redhawk. Kevin est un journaliste muni de ses outils de travail, un magnétophone et une carte de presse dont il devra se servir à bon escient. Redhawk est un superbe héros, capable de voler et doué d'une force extraordinaire. La transmutation de Kevin en Redhawk est déclenchée par le mot magique : WHAH!. L'autre intérêt de ce soft est de vous laisser le choix entre le bien et le mal. Vous pouvez opter pour une conduite honnête, respectueuse des lois et devenir très populaire, mais alors les bandits se méfieront de vous et il vous deviendra difficile de les approcher. Vous pouvez a contrario choisir de devenir un super-vilain en attaquant un bijoutier ou une banque, tout en sachant que vous pourrez vous évader de prison en vous transformant en Redhawk. A vous de décider, mais il faudra faire vite, car le temps joue contre vous et pendant que vous tergiversez, les autres personnages contunueront à agir...

DAN DARE

DAN DARE est l'un des héros de science fiction les plus connus, et aussi une des meilleures bandes dessinées anglaises, même si elle est un tout petit peu passée de mode aujourd'hui. Son créateur, Frank Hampson, a inventé DAN DARE en 1950 dans le journal anglais EAGLE. cette bande dessinée mêlait un style très british, avec le rigide Sir Hubert, le charme, avec jocelyne Peabody, et le héros au grand coeur, DAN DARE.

LA BD n'a jamais eu un grand succès en France et l'adaptation en logiciel non plus. On le regrette beaucoup pour la bande dessinée, mais moins pour le jeu édité en 1986 par Virgin Games. Les graphismes superbes de la BD ont été bien adaptés, mais le jeu lui-même est franchement ringard : DAN DARE court de poutrelle en poutrelle, saute d'ascenseur en ascenceur, dans un astéroïde tout troué, pour rechercher et délivrer son ami DIGBY retenu prisonnier par l'infame MEKON, l'ennemi juré de notre héros adoré. Très classique (trop classique), DAN DARE (le jeu) n'intéressera que les passionnés de DAN DARE (la BD).

"DAN DARE" par VIRGIN GAMES





BATMAN



LE RETOUR D'UNE LEGENDE

Sur l'autoroute I-95, entre New-York et Washington, juste après Philadelphie, se trouve une ville appelée Gotham city. Une ville ténébreuse, avec ses bâtiments baroques ornés de gargouilles grimaçantes qui pèsent comme une menace sourde sur les passants attardés. Dans les bas quartiers suintants de flaques d'ombre une ruelle calme au nom prédestiné semble attendre l'heure où se déchaîneront les forces du mal...

LA RUELLE DU CRIME

...Il y a bien longtemps déjà, un couple et leur enfant empruntèrent ce passage pour regagner leur foyer. Un couple banal, comme tant d'autres, un couple uni qui ne se doutait de rien. La joie rayonnait sur leur visage encore jeune, leur fils marchait devant eux. Ils étaient heureux de le voir déjà si grand et fort pour son âge.

Soudain, le drame. Ce fut comme une vision d'horreur. Deux hommes sortirent de l'ombre. Des coups de feu claquèrent dans le silence de la nuit. Martha et Thomas Wayne agonisaient sous les yeux impuissants de leur fils Bruce.

Entre New-York et Washington, juste après Philadelphie dans la ruelle du crime, un enfant pleure sur les cadavres de ses parents.

De l'épouvante de cette nuit, de l'enfer des cauchemars naquit une légende : BATMAN !...

Mais ce n'était que le commencement. La légende devint réalité.

Robin, le Joker, la Batmobile, le Pingouin, le commissaire Gordon, Batgirl, Catwoman, la Batcave, le Rider, Clayface, Poison Ivy, two face... etc... et Superman, le rival et ami de Métropolis.

Tous ces héros, bons ou mauvais, qui défrayèrent la chronique pendant plus de vingt ans... Et puis le mythe entra dans l'histoire et ce fut la fin de BATMAN.

DIX ANS DEJA

Le silence se fit. Dix ans déjà que le signal lumineux marqué du célèbre emblème n'avait plus éclairé les nuits de Gotham city. Qu'était devenu BATMAN ? Car, contrairement à Superman, il ne disposait pas de pouvoirs extraordinaires. Seules son intelligence et sa force physique, soigneusement entretenue, l'aidaient à vaincre ses adversaires. Ne reverrait-on jamais son costume aux couleurs de la nuit qui se fondait dans les ombres du crépuscule ? L'apparition soudaine de sa silhouette, sa cape flottant dans le vent, déployée comme de grandes ailes membraneuses, son visage dissimulé par un masque surmonté de deux oreilles aiguës n'inspireraient-ils plus l'effroi et la peur atavique des animaux nocturnes ? Dix ans déjà que BATMAN n'était pas réapparu. Etait-il mort ou bien, conscient de son âge et de ses faiblesses, s'était-il sagement retiré dans une paisible retraite sous l'anonymat de Bruce Wayne ?

DEMAIN, PEUT-ETRE ?

Nous sommes dans un futur proche. Gothan city ploie sous une vague de crimes sans précédent, la situation internationale est proche du cataclysme . Dans cet univers où l'homme semble ne plus savoir où placer la barrière entre le bien et le mal, les derniers remparts de la civilisation croulent sous les assauts répétés de la lâcheté et de la peur. Noyés sous le flot de la corruption et du vice, quelques hommes intègres mènent un combat dérisoire et impopulaire. Des bandes sauvages et barbares se forment, qui sous couvert d'une morale nouvelle font régner la terreur et la désolation. De vieilles idéologies que l'on croyait définitivement éteintes retrouvent des oreilles crédules et des cerveaux ramollis pour leur prêter attention. La télé, la radio empêtrées dans des habitudes désuettes n'arrivent pas à rendre compte de ce qui se passe dans la rue et diffusent des débats oiseux qui ne font qu'envenimer la situation. Les autorités tergiversent, incapables de trouver une solution à l'ampleur que prennent de jour en jour les actes dévastateurs de ces nouveaux apprentis sorciers. Gotham City craque de toute part et devient le théâtre de nos pires cauchemars, de l'autre côté du miroir,sur la face sombre de l'humanité. La fin serait-elle proche ? La déchéance frapperait-elle à notre porte ?

Fantômes parmi les fantômes, un homme dort. Son sommeil est agité des rêves du passé où se dessine, obsédante, la silhouette de l'oiseau de nuit, la chauve-souris. Bruce Wayne a renoncé, mais au fond de sa mémoire BATMAN vit encore. Le miracle se reproduit, l'oiseau renaît de ses cendres, une légende revient à la vie plus violente, plus noire que jamais.

A LA RECHERCHE DE BATMAN

Créé en 1939 par Robert (Bob) Kane pour les dessins et Bill Finger pour le scénario, BATMAN est en fait la créature du seul Kane qui en garda le contrôle absolu jusqu'en 1968. Bien que reprise par de nombreux dessinateurs, la griffe de Kane est restée gravée sur les aventures de l'homme chauve-souris. Depuis 1968, la série a été reprise par Carmine Infantino puis par Nel Adams qui ont poursuivi avec brio le style anguleux et puissant de Kane. Et puis, en 1986, c'est la révélation avec l'arrivée de Franck Miller qui reprend la série. Franck Miller a débuté dans la B.D travaillant pour Gold Key en 1978. Mais c'est en 1979 que son talent éclate véritablement, quand il reprend le personnage de Dardevil des mains de Gene Colan. Frank Miller est à la pointe de cette nouvelle vague de dessinateurs américains qui reviennent aux sources des comix-books. Son style dynamique et inventif, d'une biolence inouïe donne à BATMAN une nouvelle ampleur digne de ses débuts.



BATMAN : UN BAT-JEU



Le long de la rampe qui mène au repaire de BATMAN, vous glissez lentement. Votre but, retrouvez les éléments épars de votre Batmobile. Pour cela, il vous faudra traverser un nombre impressionant de pièces où de terribles dangers vous guettent. Au hasard des rencontres, vous croiserez des savants fous, des chiens difformes au sourire carnassier, des tapis roulants qui vous projetteront dans un trou noir synonyme de mort. Mais toute cette quête s'avèrera inutile si vous n'avez pas eu l'intelligence de saisir au passage vos Bat-bottes, vos rayons propulseurs et votre arsenal d'armes sophistiquées. Où sont-ils ? Quel est le plan du dédale qui vous conduira au succès ? Je ne vais sûrement pas vous le dire. A vous de jouer !

Un excellent jeu d'arcades/aventure édité par Océan qui plus de deux ans après sa sortie est toujours classé dans les charts anglais.

BATMAN édité par Océan Disk : 135 F.





TURLOGH LE RODEUR





Tiens, encore une bande dessinée fournie avec un logiciel. Mais qu'ont-ils tous en ce moment ? La folie de l'adaptation BD bat son plein. Reconnaissons à Cobra Soft et aux éditions Delcourt le mérite de l'innovation dans ce domaine. Plutôt que de réutiliser des vieux fonds de BD déjà existants (suivez mon regard), ils ont préféré créer un scénario original.

Dans l'emballage de bonne taille se cachent non pas un mais deux jeux. Le premier se présente dans un album grand format de qualité. Il s'agit d'une bande déssinée interactive sur le modèle des maintenant célèbres "livres dont vous êtes le héros".

Ce premier jeu est utilisable de manière complètement indépendante de l'ordinateur. Après la création de Turlogh (tirage avec dés de la force, chance, agilité, ...) et à l'aide d'une feuille de route pour tenir à jour l'état du vaillant baron, il faudra conquérir la sphère magique détenue par le vilain nécromant Skroful.

Le système de jeu utilise des séquences de cases BD numérotées et sélectionnées en fonction de choix proposés avec chaque série d'images justement. Les aventures du baron de Penroth sont violentes et sanglantes à souhait. La mort récompense même assez souvent les initiatives malheureuses. Des dés à 6 faces (éventuellement représentés en bas de page de la BD) permettent de déterminer l'issue des nombreux combats. L'atmosphère de "La sphère du Nécromant" est très convaincante, les dessins de Larnoy sont dynamiques, voire agressifs. Cette BD dont vous êtes le héros est une bonne surprise dans l'ensemble.





Le logiciel lui, est la suite de l'album. Une suite relative puisqu'il n'est pas prévu d'introduire, dans le micro, l'état exact du personnage à la fin du volet "aventure BD". Turlogh nous entraîne alors à la quête des tables sacrées de Kula Kangrith.

L'écran se compose d'une fenêtre pour les décors et divers personnages rencontrés, une autre fournit un portrait montrant les réactions de Turlogh, enfin une sorte de petit écusson sert de support aux animations (cheval galopant etc). Un texte décrit endroits et situations tout en proposant les choix d'actions possibles. Le joueur contrôle le personnage en sélectionnant l'une des icônes en bas de l'écran avec les flèches curseur. Ces icônes permettent l'inventaire, la sélection de l'armement (épée, arc, shurikens), l'obtention des caractéristiques de Turlogh ou de ses ennemis. Enfin le combat (plusieurs positions d'attaque, avec option fuite) et l'utilisation de la magie pour les soins d'urgence.

LES DES SONT JETES !

Le logiciel et la BD de Turlogh le rôdeur se présentent comme une bonne initiation aux jeux de rôle. Le principe est très intéressant en BD, mais l'adaptation (réussie d'ailleurs) d'une recette qui marche très bien pour les livres reste un peu décevante sur micro. L'ordinateur permet quand même des réalisations plus ambitieuses ! De toutes manières, vu le prix, ce pack logiciel offre un bon rapport qualité/distraction.

John Longsword

TURLOGH LE RODEUR
édité par Cobrasoft, disk : 245 F

BD